平成９年３月15日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第４号通巻190号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

March 15. 1997 No.190

GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1997
3.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen



必見情報特大スクープ！

ヴァンパイア セイヴァー

次代の新星は誰の手に!?

鉄拳3
ストリートファイターIII
リアルバウト餓狼伝説スペシャル

ストリートファイターEX／バーチャストライカー2
Gダライアス／スカッドレース／バトルサーキット／怒首領蜂

史上最速最強攻略!!
バーチャファイター3／X-MEN vs. ストリートファイター／サムライスピリッツ天草降臨
わくわく7／ブレイカーズ／ライデンファイターズ／ラビット／ほか

新世紀を担うニューゲーム
マイエンジェル2／マジカルドロップIII／紫炎龍／清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室／ほか

特別付録
'97 AOU SHOW
最強ゲームはどれだ!?



らせてみたい・・・
が、"電車でGo!"です。
現した電車、路線、
度の高さ。
レーションゲームが到着します。
プログラマー、CGデザイナー
募 集 中!
お問い合せ先 045(593)7100
そして歴史は繰り返す!
21世紀は、ブロック崩しに超ハマる。
TVゲーム大ブレイクのきっかけとなったブロック崩しの面白さに、
多彩なアイテムやボスキャラなどを盛り込んだ名作
"アルカノイド"が大復活!!シンプルだけど奥が深い、
ブロック崩しの決定版にハマってみよう。
アルカノイドリターンズ
ARKANOID RETURNS
●興奮も2倍!二人同時協力プレイが可能になりました。
●やってもやっても飽きない99面のラウンドを用意。
●10種類のアイテムがゲームを大いに盛り上げます。
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
春を呼ぶ ゲームミュージック 満 開。
ZUNTATA RECORDS 3月新譜案内
超伝説ダライアスのすべてがここに。
【DARIUS THE OMNIBUS -世代-】3.28 IN STORE!
シューティングゲーム不朽の名作、ダライアスシリーズから
"ダライアス"、"ダライアスII"の2タイトルをピックアップ。
価格2,500円(税込) ZTTL-0008
聴けば、パズボブ天国へ一直線。
【パズルボブル ばらえてぃ〜】3.28 IN STORE!
全国に「パズボブ」旋風を巻き起こした、大人気パズルゲーム
「パズルボブル」シリーズの全サウンドを1枚のアルバムに凝縮!
価格2,500円(税込) ZTTL-0009
TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3261-4608
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内
「ZUNTATAホームページ」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE
http://www.taito.co.jp/


TAITO
未体験の、重量感&疾走感。
鉄道シミュレーションゲーム
アーケード初登場
一度でいいから電車を思いのままに走
そんな子供の頃に見た夢を実現するの
臨場感あふれる音と振動。リアルに再
運転台は、鉄道ファンも目を見張る完成
まもなく業務用ゲーム初の鉄道シミュ
電車でGO!™
●「踏切事故の回避」などゲームを盛り上げるイベントが盛りだくさん。
●CGでリアルに再現した風景が、より列車運転の臨場感を高めます。●ゲームは減点方式で進められ、持ち時間がなくなるとゲームオーバー。●駅の到着時にプレイヤーのレベル減点時間を表示します。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
ゲーム内容及び画面写真・筐体の仕様外観は改良のため予告なく変更する場合がございます。
一緒に夢を実現しよう。

超速スクープ!!

奴らが帰ってきた…月夜の宴が加速する!!

担当：長崎奉行

※記事内容および写真はすべて開発中のものです。

知られざる闇の宴の物語

ダークストーカー…それは闇の住人と呼ばれし魂たち。人外のものにして、地上最強・最速の称号を持つものたち！

彼らが初めて我々の前に姿を現したのが、西暦1994年。カプコンなる語り部により紡がれし物語『ヴァンパイア』は、10体のダークストーカーたちが己の存在（意義）をかけて一熱く一そして静かな一闘いを繰り広げる一大叙情詩であった。

この物語は多数の信奉者たちを生み、町から町へとその闇の波動を広げていった。

そして、世紀末も押し迫った1995年、彼らは再びディスプレイの中に降臨した。

新たなる物語の名は『ヴァンパイアハンター』。作品を彩るのは、新たに加わった闇を狩る者2人。

さらなる熱を帯び、ダークストーカーたちの闘いは一層激化する。そして、その闘いは二年の月日を重ねた今なお終わる兆しを見せず、ダークストーカーたちは今日も地上のどこかで咆哮をあげ続けていた…。

闇が踊り三度目の鐘が鳴る

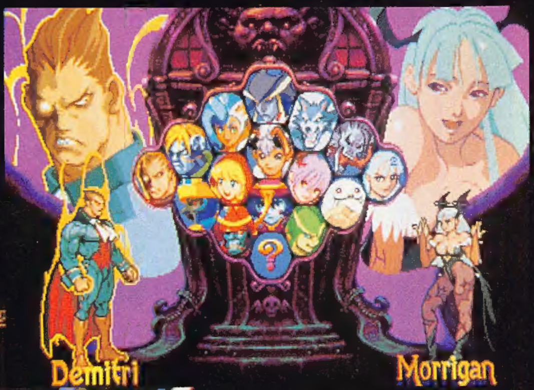
そして1997年、物語の封印は三度解き放たれる一誰もが待ち望んだ「ヴァンパイア」シリーズ最新作、その名も『ヴァンパイアセイヴァー』一

各方面から、2D格闘の最高峰との称賛を受けた「ヴァンパイア」が、新たなる装いでゲームセンターに帰って来るのだ！

完成された数々のシステム、今なお覚めやらぬ対戦熱が実証する絶妙なキャラバランス、発表当時から話題となったシャープでスタイリッシュなキャラクターたち、それらのすべての要素がさらにパワーアップ！

システム的にはまだ判明していない点が多く、一体どのような改革が図られているのかは不明だが、「ヴァンパイア」独特の数々のシステムがどのような進化を遂げているのかは興味深いところである。

シリーズ通して受け継がれている、『チェーンコンボ』、もはやヴァンパイアの代名詞とも言える『ガードキャンセル』、新たな2D格闘の地平を開いた『スペシャルゲージ』など、動向が気になる点が目白押しだが、今は、しばし続報を待っていて戴きたい。



戦慄のキャラセレ画面！闇への入り口がここにある。

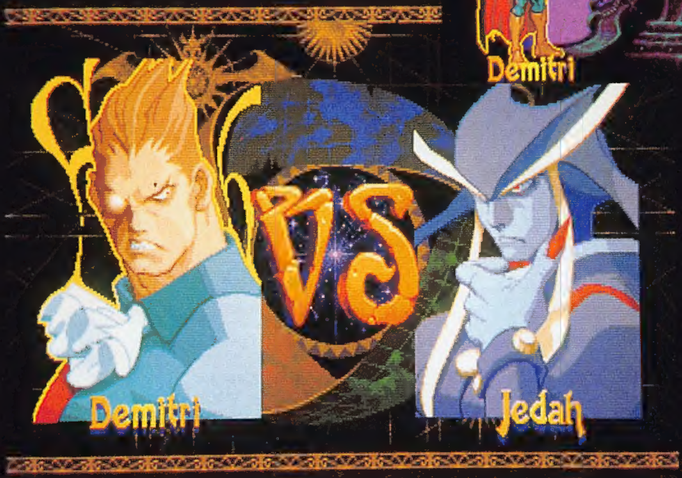
新たなる闇の狂宴者たち

最初に悲しいお知らせ。以前のゲーメストにも掲載されていたと思うが、前作まで活躍していたフォボス、そしてハンターから参戦したドノヴアンはその姿を消すこととなった。ラスボスとして君臨していたパイロンの動向も気になるところだが？

一方、今号に掲載してある数点の画面を見て戴ければ一目瞭然だと思われるが、前作までのキャラクターたちのほかに、さらなる挑戦者たちが加わっているようだ。

まだはっきりとしたことは分からないが、掲載してあるゲーム画面を見る限りでは、謎の新キャラ『ジェダ』、謎のハチ女『キュービー』、謎の夢魔『リリス』、謎の赤ずきん『バレッタ』の4人（?）がニューカマーとして登場しているようだ。今のところ全員正体不明のため、キャラの頭に「謎の～」とついている所はどーか堪忍して戴きたい。

彼らがどのような目的をも



不敵な新キャラ・ジェダ。なんつーかシヴい。



ジェダが振るうのはカマか？デスサイズがジェダの武器なのか!?



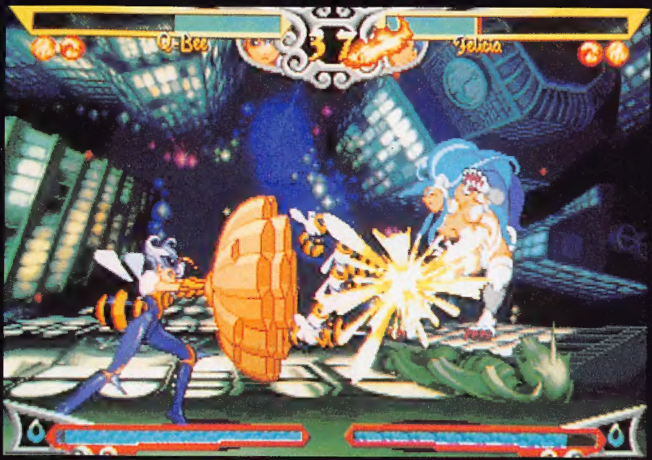
ショートカットの彼女がリリス。モリガンが矢になってますが…。

ヴァンパイアセイヴァー

って闘いに臨むのか、またどのような技を駆使して闘うのか、すべては謎のヴェールに包まれている。ただ一つはっきりしていることは…「彼らの存在は、ダークストーカーたちの夜を、さらに熱くする！」ということだけだ！



この凶悪なツラ構え！本当にアンタ赤ずきんちゃんなのかッ。足元のイヌも気になるところ。



蜂のように舞い蜂のように(以下略)な攻撃を展開するQ．ビー。



ビーストキャノンのエジキとなるバレッタ。それにしても顔がフレンドリー。

宴の開演までしばし待たれよ

今作の「ヴァンパイアセイヴァー」にもカプコン格闘特有の操作感覚、スプライト職人の極みである超美麗なグラフィックは健在だと思われる。特にグラフィックは、写真を見る限りでは大幅にリファインされているようだ。

まさに2D格闘の極めつきとなるべく期待が持てる今作であるが、発売時期などはまだ未定。どうやら、春になりそうとの見通しらしいが…。



カオスフレアのモーションも変わっている!?



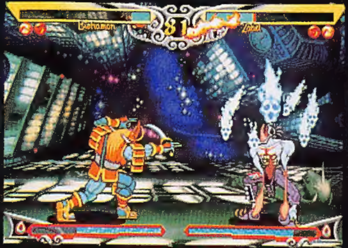
柩の舞も健在！さらにイッちゃってる王を期待。

もちろん、情報が入り次第、本誌でも逐一続報をお届けしていくつもりだ。お楽しみに。

2月に行われるAOUショーでは、開発50％程度のヴァンパイアセイヴァーに触れることができる！興味のある人は、自分のその目で新たなるヴァンパイアワールドを堪能しよう！



さらにゴッツクなったビクトル！空中必殺技か!?通常技だったら怖い。



伝家の宝刀、ビシャモンの骸封じ！地獄のコンビネーションは健在か!?



死人コンビ（？）も続投決定。どんな新技が飛び出すやら。



新システムを今一度チェック！

スーパーアーツゲージ（仮）に注意せよ！

ストリートファイターⅢでは、一人のキャラを選択したあとに、それぞれに3種類ずつ用意してあるスーパーアーツのなかからひとつを選んで闘いに臨む、ということは、これまでにもお伝えしてきたとおり。

でも、これが実際どのような意味をもつのか、その手でプレイしてみるまでは実感がわかないことと思う。

ここでは、少しでもそのイメージをつかんでもらおうと、発売前の再チェックをしていこう。

まずはスーパーアーツゲージ。3種類のスーパーアーツは、強さや用途に応じて、その使用に必要なゲージの長さに随分と差がある。これが、スーパーアーツを選ぶときのひとつの決定的要素となる。

例えばリュウなら、従来の高威力技、真空波動拳はゲージが長く、使えるようになるまでにたくさん溜めないといけない。

ところが別のスーパーアーツ、雷刃波動拳は、威力的にはたいしたことなく、一見するとただ弱いだけの技と思える。しかし雷刃波動拳は、ガード不能で「スタンゲージ」のメーターを大幅に増やすことができるのだ。そして使用するまでに必要なスーパーアーツゲージは真空波動拳より短い。

つまり、雷刃波動拳のようなゲージの短いスーパーアーツは、「一発逆転の大ダメージ」を期待して出すのではなく、普段の戦闘の手助けとして使われる、文字どおり特殊な必殺技ということになるわけだ。スーパーアーツゲージが短いのはこのため。溜めて使い、溜めて使い、と、各々の戦法に組み込んでいくことのできる、便利なタイプのスーパーアーツといえるだろう。

もちろん、溜めて溜めて一気に放出！の真空波動拳なども、ここぞというときには頼りになるので充分魅力的だ。このタイプで現在もっとも「長く痛い」のは、アレックスのファイナルアトミック系投げ技、ハイパーボムであると思われる。

そしてもうひとつ、スーパーアーツゲージには見るべき側面がある。というのも、使用後、その効果が長く持続するタイプの技が使われたときは、ここにその「持続時間」が表示されるからなのだ。自分で使うときも相手にするときも、非常に重要になるぞ。

スタンゲージにも注意しておこう

そう、Ⅲには気絶するまでに蓄積された気絶ダメージの量を視覚的に確認できる、気絶メーターのようなゲージがあるのだ。

体力ゲージのすぐ下にある細長いのがそれで、これがいっぱいになると気絶してしまう。前述の雷刃波動拳がヒットすると、このメーターがグンーとUPするのだ。

また、これはまだ未定だが、キャラクターによってこの気絶ゲージの長さに差が出るかもしれない。ユンやいぶきなどはもろく、アレックスなどはタフ、ということだ。ただしあくまで未定だぞ。


オロのゲージに注目！自身の周囲に様々な物体を浮かせて攻撃、防御に利用する「天狗石」は、時間制限付だ。


いぶきのスーパーアーツ、「破心衝」。高速突進する乱舞系の技だ。連続技には事欠かないいぶきだが、だからこそ連続技ができないと非力さが露呈してしまう。そんな人におすすめだ。ゲージも短いので1回や2回はずしてもOKだぞ。


ケンパパのスーパーアーツ、「疾風迅雷脚」をくらって、赤い気絶メーターが上がっていくオロ。

今回はⅢの世界観を知ってもらおうと、ワールド設定を大紹介。彼らがどんなところ……で、どんな事情で闘っているのか、これを見て想像をふくらませてくれ！

ショーン

●ニューヨーク　ストリート



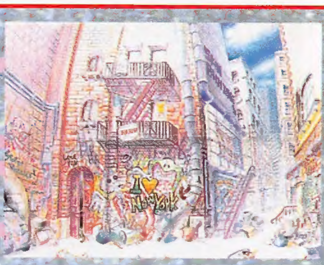
ニューヨークの街角に道着を着た一人の少年が落ち着きなく立っている。どうやら人を待っているらしい。
「ケン師匠はどこまで行ったんだろう…、奥さんへのプレゼントだからって、買い物にしては遅いなぁ。こっちは道着を着てこんな所で立ちん坊じゃ、ケンカ売ってくれって言ってるようなもんだぜ。」
「早くファイトが始まんねぇかな…」建物一つ離れた路地でそうつぶやく男がいた。ホットドッグを片手に、こっそりと様子をうかがうケンだった。



雪のなか、素足でがんばる若者。おおいに結構。

アレックス

●ニューヨーク路地



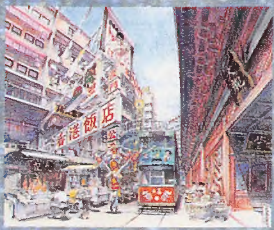
ニューヨークは路地の一つに、雄叫びが響く。
「食らえぃ！ボディスラム、クリスマススペシャル！」もうすぐクリスマス、雪まで積もっているのに汚い路地でストリートファイトか、受けるんじゃなかったぜ！
アレックスは思った、今度の修行の旅はとりあえず暑くて路地のないところに行こう。



相手を"振り向かせる"フラッシュチョップ！

ユン&ヤン

●香港　路面電車



「そんなことぐらいで揉めるんじゃないぜ」ユンは地面に散らばったリンゴを拾いながら、怒りの納めどころを逸してさらに荒れる大男に話しかけた。「これはやらなきゃ治まらないな…」と思うが早いかユンの前掃脚が男の足を払う。男は次の瞬間宙に浮き、背中から地面に叩き付けられた。「やりぁがったなこの野郎！」ふらふらと立ち上がろうと男が顔を上げるかと同時にユンの拳が男の鼻っ柱に打ち込まれた。男は完全に気を失って倒れた。
「なんだまたかい、兄貴」ユンのあまりの早業に止めることも出来ず、弟のヤンはいつもの愚痴をこぼすだけだ。「ケンカの仲裁がいつもこんなじゃ、後の始末が厄介なんだぜ…」
「大丈夫さ、今の一撃じゃ誰にやられたかなんて記憶も吹っ飛んでるぜ！」
「…何言ってんだか、大勢の前で暴れておいてばればれだ…」兄の能天気な言葉にうんざりする弟だった。



判定です。ヤン、ヤン、ユン…。今回は弟の勝ち！

リュウ

●日本　温泉旅館



リュウ自身、日本の温泉の湯につかるのはしばらくぶりの事だった。ケンが「会わせたいヤツがいる」と言って、合流場所に日本の温泉宿を指定して来たのだ。
「たまにはちゃんとした温泉宿も良いな」鍛えられた肩にあたる打たせ湯が、大理石にでも落ちたかの様に激しく弾けている。
「ケンも、もう3歳の男の子の父親か…」
「父親ともなると、俺に付き合って山籠もりするのも大変かな」
故郷日本の温泉につかって、さすがのリュウも時の流れを感じずにはいられなかった。



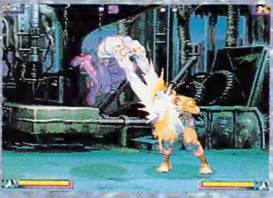
旅館まできて闘うなんて、人はよほど好きなんですね。

ネクロ

●シベリア鉄道



俺はいったい何をしているのだろう。彼の周りには様々な機器が並び、薬品臭や電気部品がショートした臭いが漂っている。細長い鉄の壁に囲まれた部屋に彼はいた。正確には列車の車両の一つに仮設された秘密組織の移動研究室である。
俺は自由が欲しかった、貧しい湖のほとりの寒村から飛び出し富と力を手にする筈だった。国の崩壊は俺に自由を、そのチャンスをもたらす筈じゃなかったのか。気がつけば、貧しかった昔よりまだ暗く深い闇の中にいるようだ。そうだ、俺は特殊工作の為に改造され、闇に生きる強化人間。超人の力は手に入れたが、光という光、貧しくても誰もが持っている太陽さえ失ったのだ。彼の心の揺れを無視するように、列車の規則正しい振動が伝わってくる。彼を運ぶ、鉄の軌道は、次のミッションの地へと地平の果てまでまっすぐに続いていた。



しゃがみガード不可技、フライングバイパーで奇襲！

ダッドリー

●ロンドン

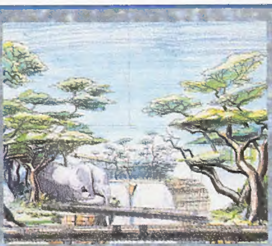


車のフロントガラスにロンドンの霧のような雨がまとわりつき始めると、ダッドリーの脳裏にあの日の事が思い出されるのだった。成功した父親に美しい母親、大きな屋敷、何不自由ない少年時代との別離の日。父親の些細な事業の失敗からだまされ全財産を失ったあの日もこんな雨が降っていた。
彼のボクシングでの成功で再起が成った今でも、あの日の屈辱は忘れない。
「失った屋敷、会社、全ては我が家に取り戻した。あと一つあの車を除いて」
世界に数台しか残っていないジャガー、それは父の青春と誇りそのものだった。
「何としても、もう一度この手に…」だがブラックマーケットに流れたらしいその車の行方は、まともに探したところで、まったくといって知れなかった。



ダンディな彼は、対空技まで絵になってしまう。

エレナ



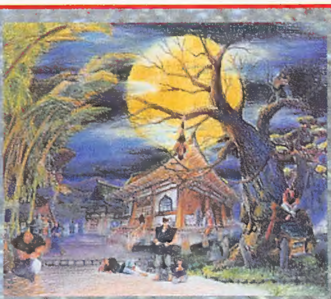
●アフリカ



大自然のなかで自由に動けること、それがエレナは好きなのだ。

闘技大会の全景を見渡せる場所に族長の席がある。父はその席に着いて、会場を見渡し終わると連れて来た末娘に話しかけた。
「格闘技は嫌いか？」エレナは小さくうなずいた。
「そうか、だが我が部族は戦士の血を持つ者だ、戦う事が部族の文化であり存在そのものなのだ。時代の流れとはいえそれを忘れてはいかん。それは大地に生きる動物が大地を失うと、同じ事なのだ」
「大地を失えば動物はどうなると思う？」
「うーん、落ちるのかしら？」なんだか難しい話にまだ幼いエレナは首をかしげながら答えた。
「そうだ、文化と言う大地を失えば同じ様に人は落ちて行く。そして落ちて宙に浮いた魂に自由はない、自分の血と歴史をおろそかにする者に本当の自由はないのだよ」
裂けた大地に大きな丸太を渡して作った足場でのバトル。一人前の戦士として成長したエレナがそこにいた。「お父さんの大会も毎回エスカレートしていくみたい。ちょっとひどいわ丸太の上なんて、回り込むような事は出来ないのね」とその時、丸太を支えるロープが切れた。
「きゃあ！」エレナは短く悲鳴を上げると着地に備えて体勢を整えた。落ちながらエレナは幼い日の父の言葉を思い出すのだった。
「ホント、宙に浮いたら自由がないや」

いぶき



●忍者の里



周囲で勝負を見守るのは、いぶきの仲間たち。真剣勝負だ。

…なんだか私たちって、普通の小学生とだいぶ違うみたいよ。今日図書館で見たインターハイや国体の記録ってちっともすごくないんだもの…。
いぶきに限らず町の者は、町の北にある神社に来ると思い出す事がある。この町では小学校３年に進級する時、この神社の境内に集められ、校長先生から町の秘密を教えられるのだ。
「良いですか、みなさんが今日までやって来た厳しい忍者科授業があるのは日本中でこの町だけです。なぜなら私たちは忍者の里に生きる、本物の忍者なのです」
「秘密は守らなければ行けませんよ。忍者は影です、光が当たればそれは消える時です」
あの厳しい修行の日々を経験したのが、日本中で私たちだけなんてなんだか不公平。けどまあそれもいいかも。だって今では忍者の任務があれば世界中どこへでも行かせてくれるもの。

ケン



●日本　温泉旅館



おいおいここは女湯だぞ！なんでお前たちここに!?

「おう、ここだ、ここだ！」目前の高台にリュウとの合流先に指定した温泉宿が見えて来た。
「ちょっと、しょぼいがまあいいか。あの野郎にまかせると山ん中の廃校なんか指定してくるんだからな」
ケンは振り向いて、後ろを歩く少年に声をかけた。
「どうした、宿は目の前だぜ、さっさと来いよ、ショーン！」
「はーい、わかりましたーっ、お師匠さま」
ケンの後ろに、だいぶ後れて自分のディパックに加え、ケンのでっかいトランクやボストンバッグを抱えた日系人らしい少年がついて来る。
「さてと、どうやってこいつをリュウに押しつけるかな…」
「うん、俺の一番弟子になりたかったら、リュウから一本取るまで帰って来るな。てのはどうだ」
「そうだ、それで行こう！」ケンは一人うなずくとショーンに歩み寄った。
「なんだ、だらしねーぞ、持ってやるから一つ貸しな」ケンはそう言うと、一番小さいショーンのディパックをひったくって歩き出した。

オロ



●アマゾンの洞窟



ここはアマゾン奥地の大洞窟。オロも仲間たちに見守られてる(？)

遠くの開口部からもれ聞こえる水音。それさえ聞こえなければ「この洞窟の時は止まっている」と言っても信じる人がいるかもしれない。
仙術を極めたと感じたのはいつの事だったか定かではないが、それ以来この洞窟で暮らし続けて長い年月が流れたようだ…。
「何でも出来る。仙人に不可能はない」と言うので仙人になろうと頑張ったが、なってしまうとこれが、何をするにもばかばかしくてやる気が出ない。
人間、絶対出来ると解っている事を一生懸命やる奴はいない、「駄目かもしれない…もっと出来るかも…」と思いながら頑張るのがいいのだ。
「だから楽しかったんだな修行の日々は…」
「弟子をとってみるか」オロは思った、自分の事なら思いのままの仙人でも、他人の事となればそうもいかん。「そうじゃ、そうじゃ、弟子をとって遊ぼう、いや鍛えよう」
「なんだか知らんが燃えて来たわい」仙人オロはつぶやくと、旅支度を始めるのだった。
齢140歳をこえ、仙人としてはまだまだ未熟なオロであった。


The king of iron fist tournament 2の闘いに
ていた。風間準は一八の神
秘的な力の源がデビルによるものであると気
準は一八に出会い、そこ
で自分が一八の神秘的な力に吸い込まれてい
数日後、この大会の主催者である一八のもと
は平八であった。
激闘の末、平八は息子一八を倒し再び三島財
平八はデビルの存在に気づかず、一八を火山
それとときを同じくして
った新たな
魂にとり憑くために
風間準はデビルを打
を育てる。
闘いが終わり、再び
らの手によ
り各地で起きている
考えた。紛
争地帯には三島財閥
貧しい国に
は食物をまかなえる
世界は表向きの平和
いう謎の
だった。
なった。
りし頃に
し始め
しかし、
仁が目
「闘神
の術を教えて
ことのいきさ
びき寄せるた
決意する。
それから4年、風間　仁19歳の春。
「The king of iron fist tournament 3」の闘いが今、幕を開け
TEKKEN 3
TM
©㈱ナムコ

スムースに動かそう

鉄拳における基本操作

開幕からキッチリ覚えて初心者ゼロスタートだ。
担当：がっちん

ここでは鉄拳というゲームの操作形態を詳しく解説していこう。

前々作と前作の鉄拳、鉄拳2は、プレイステーション版で発売されているため触れたことのある読者は多いことだろう。

よって、基本操作という概念は押さえているとは思うが、ここでさらっとおさらいしていこう。

レバー操作の重要性

まずはレバー操作から解説していこう。

とりあえず、前後移動は当然ながらレバーで行う。そのまま入れっぱなしにするとジリジリと歩くぞ。

ただ、対戦を行う上でこの操作は忘れてしまってもいいくらいだ。なぜなら移動速度があまりも遅いからである。

そこで必要となってくるのが前後のダッシュ。クイックフォワードとクイックバックである。


ガードするときは必ずしも後ろ方向へ入力しなくても良い。

この操作は、前または後ろに2回コンコンと入力することで素早く移動するので、一気に間合いを詰めたいときや相手との距離を開けたいときに使うといい。

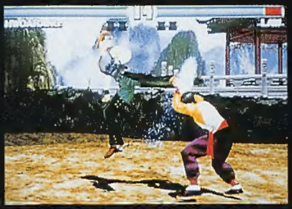
ほかに、相手との距離が大きく離れているときは、前進のみ走り続けられる。このときレバーは2回入力後に入れっぱなしにする。そのあとは、走った距離によってさまざまな攻撃技に変化もする。まあ、このあたりの操作であれば問題はないね。


走り続ける距離（歩数）によって攻撃することもできる。

次にガード。鉄拳にガードボタンというものは存在しない。同じナムコからのソウルエッジにはあったけどね。

で、何でガードするのかというと基本的にはレバーでガード。1P側なら立ちガードは左(←)、しゃがみガードは(↙)となる。

ただ、基本的にというのは、ニュートラルガードというシステムが存在するからである。ニュートラルガードとは、レバーニュートラルでも立ちガードしていると認識してくれることである。


軽くジャンプして攻撃する。小ジャンプ攻撃。

もちろん、技の硬直中や前に移動している最中には適用されない。これだと、ガードボタンを例にとってみると、つねにガードボタンを押しながら自分のキャラクターを動かしているとも言い換えられる。ちなみに、しゃがみガードは真下でもOKだ。

ほかに、ジャンプは1種類のみになり大と小の区別はなくなった。チョンとジャンプする小ジャンプ攻撃というのは存在するが、レバーで行うジャンプは1種類となる。


横移動は鉄拳3でどれほどのウエートを占めるのか。

新システム・横移動

あとは横移動かな。これこそ鉄拳3からのシステムで、軸をずらして相手の技をかわすことができる。明確な使い方はこれからの研究次第だが、やり方だけ紹介しておこう。

これもレバーで行い、手前に移動するときは真下、奥に移動するときは真上に入力。このとき、長く入れっぱなしにするのではなく、ほんの一瞬だけの入力となる。

また、しゃがもうとすると、初めのうちはどうしても爆発してしまいがちだが、チョットだけしゃがみたいとき斜め方向にいれてしゃがめばOKで、「慣れれば大丈夫」とは開発者のお言葉。うまく有効利用していきたいところだ。

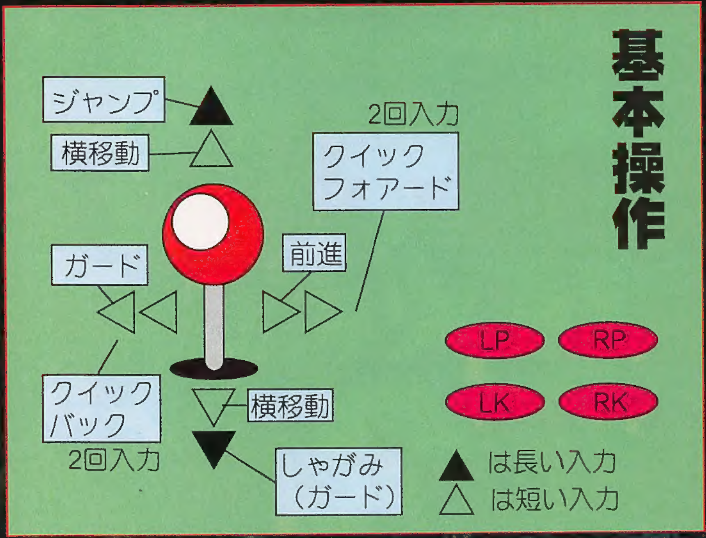
4つボタンの意味

鉄拳には4つのボタンが用意されており、すべて攻撃ボタンである。それぞれLP（左パンチ）、RP（右パンチ）、LK（左キック）、RK（右キック）と呼ばれるものであり、左右両手足に対応している。

例えば、ワンツーパンチと出したいのならLP→RPで左パンチ→右パンチとなる。

また、例外はあるものの両手や両足を使った攻撃はLPとRP、LKとRKを同時押しとなっていることが多く、ニュアンス的にわかりやすい。

パンチであれば、左右を交互に連打するだけである程度の技はでてくれるぞ。



やっぱり自分で動かしてみる

とまあ、軽い基本操作はこんなところ。ほかに重要な操作方法は各々とってあるのでできれば読んでおいてほしい。

とくに初心者は、プレステ版の鉄拳2でもいいから自分で動かして、わからなかったらこれらのページをもう一度読み返してくれ。


LPボタンを押せば左手で攻撃する。わかりやすい。

鉄3へアクセス！

NEW SYSTEM

徐々に明らかになりつつある新システム。乗り遅れないよう、今のうちから予習だ！

担当：アディオスToshi

前ページが復習なら、こちらは予習。鉄拳3ならではの新システムを紹介すると共に、有効活用法を模索していこう。

微妙に変化した継承システム

起き上がり蹴りについて、前号でも触れたが、もう一度言っておこう。

前作、鉄拳2ではすべての起き上がり攻撃は、ヒット後必ずダウンが奪えたが、今作では起き方によってはダウンが奪えない蹴りが出る。

どの起き蹴りがそうで、どれがそうでないかは、後ページの「起き上がり」の章を参考にしてもらいたい。

さて、次にこれはシステムではないが、ほとんどのキャラの共通浮かせ技、右アッパーの変更点。

と言っても⇩RP（立ちから出す）は相変わらず、ヒット後空中コンボが狙える。変わったのは⬇RP（しゃがみから出す）で、鉄拳2では前者との相違点はなかったが、今作からヒットすると相手が浮くことはなく、崩れ、そのままダウンするようになった。

これによって戦略上影響する状況と言えば、投げ技をしゃがんでかわしたとき。これまでなら、⬇RPで浮かせて空中コンボに持っていっていたが、もうできなくなったということだ。



だが「浮き」は期待できない。スカリには投げ安定か？



しゃがみ状態から出る右アッパー。連携に組み込んで強かった。

勇気の証か？崩し技

前号で、この崩し技は全キャラ持っていると書いたが、実は持っていないキャラもいる。出し方は密着状態で⇨⇨（自分左）のレバー操作のみ。

さて、肝心の効力についてだが、ダメージは0。ヒット、ガードという区別はなく、触れさすことさえできれば、必ず相手をひるませることが可能。つまり、ガード不能技というわけだ。

成功したら、2択を迫るのが常套手段だが、キャラや間合いによっては、安定してそのひるみ中に技を入れることもできるのだ。

ただ、タイミングは「決め撃ち」に近いので、シビアと言えばシビアだ。



ひるみ中に風神拳が入った！もっと凄いのも入るか？



ガードしてなくてもダメージは0。必ずひるますことができる。

受け身はいつでもとれるか？

受け身のとり方は、ダウンする技を受けて空中にいる間に、どれでもいいからボタンを押す。

すると、完全に体を地につけず、少し横転して起き上がってくれる。

ただし、いつでもダウンしたらとれるということはなく、技のくらい方によってはとれない場合も…。

ほぼ完璧にとれるのは、浮かされ空中で1発でも技を受けたときで、空中コンボ後のダウン攻撃をほとんど避けてくれるはずだ。

とれない状況は、まず投げ技。それと単発の打撃技だが、例外もあるため、今のところ一概には言えない。

また、受け身後は起き蹴りが出ないのが弱点。ダウン攻撃がくるものと決めつけて、いつでも受け身をとってると、超シビアな2択を迫られるぞ。



受け身がとれる。連打でもOKだ。



1発でも空中コンボとして技をくらえば、必ず…。

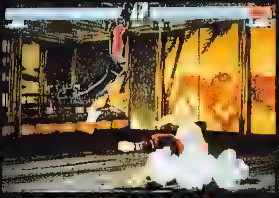
新たなる起き上がり蹴り

仰向けにダウンしたとき限定。⇩RKで、非常に小振りな起き上がり蹴りが出る。

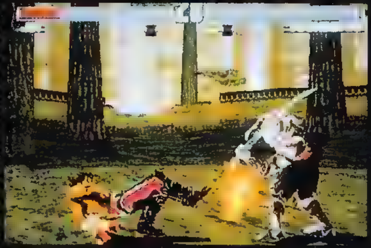
威力は低く、ヒットしてもダウンが奪えないのが欠点。

さらに、前転、後転や横転後には出せない。出したいかどうかは別として…。

とにかく、この牽制起き上がり蹴りは、現段階では最も未知数度の高い新システム。果たして、どのような場面で使うことになるのか…。



こりぁ〜便利ってな感じで、とりまくるのは…。



この蹴りの使い所は、今のところまったくの未知数。

横移動と投げ技の関係

横移動（避け）と聞くと、どうしても「投げ技に弱い」という印象を受けがちだが、鉄拳3でもそうなのだろうか。

どうも、このゲームでは、その法則はそれほど適用されてはいないみたいだ。

というのも、鉄拳の投げ技はコマンドが完成してから、1フレームでは成立しないからだ（10〜12はかかる）。

よって、横移動中に投げスカリポーズが出ているという状況を、結構見ることになると思う。



必ずしも投げ技に弱いということはないぞ。

もちろん、その分横移動は避けきるまでが遅かったり、避けた後の硬直時間が長かったりといった調整が加えられ、打撃技に対する万能性が薄くなる可能性が強い。

ま、その辺は最後の最後まで調整される部分かつ、戦略上重要視される部分だから、完成後にしっかり特集するつもり。それまで待っててくれ。



ホーミングされたり、出るまでに潰されることも多いはず。

各種投げ技

の進化をさぐる!

基本は同じ

鉄拳シリーズといえば、その多彩な投げ技も楽しみのひとつではあるが、鉄拳3になっても基本的な操作やコマンド自体は大きく変わらない。

鉄拳3から新たに追加された要素としては、避け動作後に相手の側面から投げることのできる横投げと、しゃがんでいる相手に対して投げを決めることができる下段投げとが増えている。特に後者の下段投げの存在は非常に大きく、いままでのセオリーであった「投げはしゃがんで回避」といったことが部分的にではあるものの通用しなくなる。

また、関節技などの連続コマンド入力を必要とする、入力タイミングが非常に難しかったものなどに関しても入力受け付けがより簡単になって出やすくなった印象を受ける。

さて、ここからはあくまでも予想ではあるが、前作で準やポールが持っていた返し技(当て身投げ)や、キングなどに見られた関節技系の連続入力コマンドを必要とする新しい投げ技なども、当然かなりの数が追加されていると思われる…。

まだまだ、気になる部分は多いとは思うが新しい情報が入りしだい取り上げていくつもりなので、まて次号!!

しゃがみ投げの追加



しゃがんでいる相手を投げることは基本的にはできなかったが、



鉄拳3ではしゃがんでいる相手専用の下段投げ技が追加された。

横投げの追加



前作では相手の後ろから投げると背後投げになったが…



3では軸ずらしでサイドを取れば横投げになってくれる。

起き上がり

の進化をさぐる!

新起き上がり

独特の起き上がりシステムを持った鉄拳だが、今回の起き上がりは、鉄拳2の操作と今のところ何ら変わりはない。

鉄拳ならではのクイック回復を始め、その場起き、横転、前転、後転、中段蹴り、下段蹴り、クロスチョップ、スプリングキックは健在で、各組み合わせによって、さまざまな起き上がりが可能となっている。

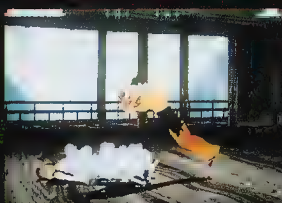
このゲームの起き上がりには、無敵時間というものがほとんど無く独特な起き上がりの攻防が展開できた。

そして、今回新たに加わった起き上がりとは、仰向けで足側に相手がいるときに、レバー⬇+RKと入力すると、寝たまま下段蹴りを出すというものだ。

今までは起き上がりに技を出そうとすると、技を重ねられ技をくらっていたのだが、この起き上がり蹴りならば反撃をあまりくらわずに起きることができる。

また、ダウンしているときに、起き上がれる状態になると、頭を持ち上げるという新たなグラフィックも追加された。

鉄拳3でも起き上がりは重要なものになりそうだ。



この状態から。



このような蹴りが出る。



ダメージがぬけると首が持ち上がるようになった。

起き上がり一覧

●クイック回復	RP
●横転	LP+(RP)
●下段蹴り	LK+(RP)
●中段蹴り	RK+(RP)
●前転	レバー前+(RP)
●後転	レバー後+(RP)
●横転前転	LP+(RP)+レバー前
●横転後転	LP+(RP)+レバー後
●横転蹴り	LP+(RP)+LKまたはRK
●前転蹴り	レバー前+(RP)+LKまたはRK
●後転蹴り	レバー後+(RP)+LKまたはRK
●横、前転蹴り	LP+(RP)+レバー前+LKまたはRK
●横、後転蹴り	LP+(RP)+レバー後+LKまたはRK

10連コンボ

その進化をさぐる！

鉄拳といえば1からの伝統となる「10連コンボ」が印象的。爽快感抜群ですべて決まったときの充実感がなんともいえない。

LP、RP、LK、RKと4つある攻撃ボタンをコマンドにあわせて、タイミング良く押していくと、キャラクターは上、中、下段にさまざまな技を連係で次から次へと繰り出す。ガードをするのも一苦労。これが10連コンボだ。

ただ、ここで勘違いをしないでほしい。「コンボ」といっても鉄拳10連のものは、少しほかと異なる。というのも、コンボとはいっているが、あくまでも連係となり、1発目がヒットしたからといって10発全部つながるわけではない。これを覚えておくこと。つまり、10発全部がつながらないということは、その攻撃をどこかで攻撃によって割り込むことも可能であり、そこから自分の流れにすることも可能なのだ。

この10連コンボ、性質的にはガード不能を持ったキャラクターもいるし、9発目がヒットすると投げが確定するものも存在する。

前々作となる鉄拳1から見ていくと、全体的に8発目から下段攻撃が多くなっているのがポイントだ。

そして鉄拳2では、一通りしかなかった10連に派生ができ、さらに可能性が広がったのだ。

こんな鉄拳システム「10連コンボ」は、もちろん3でも健在。今のところ、鉄拳1、2で備えていたコンボは3でも確認済み。

コマンド入力も、実は鉄拳1で10連コンボを出す際、4つのボタンを同時押しするだけで、すべてを出すことが可能だった。で、2になってそれが改善され、ちゃんとした入力、1つ1つ丁寧に押さないと出なくなってしまった。

今回の鉄拳3、果たしてどのような10連コンボができるのか、今から楽しみである。



ヨシミツ10連フィニッシュだ！もちろんガード不能だぜ。



ポールならではの10連フィニッシュ。崩拳だ。



ニーナ10連。見た感じ上段攻撃ですな…。しゃがめばOK。



ロウの10連。9発目の下段がヒット…この後サマーが…

ガード不能技

その進化をさぐる！

ガード不能技とは？

鉄拳独自の2大システムのひとつ、ガード不能技の存在。これはその名のとおり、ガード不能な固有技のことを指す。

さてこの独特な攻撃、その歴史は意外と長い。

初代鉄拳で登場したガード不能技。一部のキャラにスキが大きく威力の高いものが、超必殺技的な意味合いで装備されていた。

2作目にあたる鉄拳2においては、各キャラ最低ひとつは所有することとなった。内容も超必殺技的なものから使い勝手を重視した小技的なものまでバリエーションに富んだものが出揃った。

そして鉄拳3。現時点では旧キャラの既存のガード不能技しか確認できなかったが、当然全キャラに装備されているものと思われる。新しいガード不能技の存在も気になるところだ。



ポールのガード不能技“万聖龍王拳”。



くらうとこんなに痛い。

ガード不能技への基本的な対策

立ち・しゃがみガードを問わず、ガード不能技を防御することは不可能。ゆえにガード不能技には、防御以外の方法で抵抗しなくてはならない。

ただでさえ強力なガード不能技。その対策の具体例をさっそく紹介していこう。

●出かかりを打撃技で潰す

ガード不能技は得てして、攻撃判定の発生が遅く、出の早い打撃技なら確認してからでも、容易に潰すことができる。もちろん一部の出の速いガード不能技は潰しにくいが、こういった技は威力が低いことが多い。

●当て身技で受ける

強力なガード不能技もあくまで打撃技の一種であることには変わりない。つまり一部のキャラがもっている“返し技”で当て身することができるのだ。

ただし吉光の剣を使用したガード不能技に限っては当て身できないキャラもいるので注意すること。

●バックステップでかわす

ガード不能技の間合いを見切ってバックステップでかわす、ガード不能技対策の中で最も安全確実な方法だ。

鉄拳2ではバックジャンプでかわすといった手もあったが、鉄拳3ではジャンプの軌道が低くなったので、あまり有効ではなくなった。ちなみに開発バージョンでは新システムの“軸ずらし”で、ガード不能技をかわすことは難しいようだ。



ガード不能技も…、



返し技で当て身することができたりもする。

仁、仁、仁、一八と準で風間仁

風間仁



●格闘スタイル
三島流喧嘩術
風間流護身術

期待の新星三島仁君だが基本的な動きは一八と変わっていないようだ。いわゆるかみダッシュからの2択も健在で安定して攻めて行ける。

一番大きく変わったのは、返し技を修得したことだ。これが三島の闘い方をガラッと変える要素になり得る。それでは仁のネオ三島流を紹介していこう。

●鬼八門

コマンドは前回でのダブルアッパーだが、2発目が打ち下ろし系のパンチが出るので相手が浮かなくなった。

●鬼殺し

前回では準の代表的な浮かせ技だったが、変更され、カズヤの霧足風神拳のようになった。前回での霧足風神拳の使用頻度を考えると重要な技。

●紫雲二段蹴り

左右から蹴り上げを連続で出す技。準の技で一発目は下段だったが、中段に変更された。しかし、相変わらずの浮かせ技である。

●奈落払い

三島流での下段の要。平八、カズヤのどちらのものとも言えず、2段目で終わってしまうが下段・中段となっている。出るまでが相変わらず遅い。

●螺旋幻魔脚

モーション、判定共に変更は見られないが（ちなみに判定は上・下・下・中）、特筆すべきは、相手の起き上がりなどに丁度4段目が当たるように出すと、行って戻って来る感じに出ること。ホーミング性能が上がったようだ。



鬼殺しがシャオユウにヒット!!空中コンボを入れるチャンスだ!!



崩拳のようなモーションの胴抜き。ダメージ少ないでしょ?

●胴抜き

モーションは崩拳のようなのだが、威力がかなり低いので使い所が現時点では難しい。研究が待たれるところだ。

●弐門双脚

左右のワンツーから、踵落としが左右順に2段出る技。3発目の踵がヒットすると4発目の踵も連続してヒットするが、3発目の踵がガードされると、相手がひるみモーションになってしまい、4発目の踵が外れてしまうので注意。

他にも従来技は、鬼哭連拳や踵切り、魔神拳なども健在。カズヤの技は、ほとんど残っているようだ。入力タイミングも変わったような技は見られないが、一つだけ超ぱちきの入力タイミングが、2回目の・と同時にボタンを押してやらないと技が完成しなくなった。失敗すると、ひるませ技（近距離でのダッシュ入力）になってしまうので注意しよう。



伝家の宝刀、雷神拳がヒット!!う、美しすぎる!!



かがみダッシュから…

技名	コマンド
閃光烈拳	[●○/○○][●○/○○][○●/○○]
鬼八門	⇘ [●○/○○][○●/○○]
鬼殺し	横移動中に[○●/○○]
超ぱちき	投げ 接近して ⇨ ➡ [●●/○○]
雷神拳	⇨ ☆ ⇨ ⇘ [○●/○○]
鬼神滅烈	⇦ [●○/○●]
紫雲二段蹴り	⇩ [○○/●●]
奈落払い	⇨ ☆ ⇨ ⬊ [○○/●○][○○/○●]
破砕蹴	[○○/○●][○○/●○]
螺旋幻魔脚	⇗ [○○/○●][○○/○●][○○/○●][○○/○●]
胴抜き	⇨ ⇨ [○●/○○]
弐門双脚	[●○/○○][○●/○○][○○/●○][○○/○●]

●鬼八門



右に、新技鬼八門と、準の紫雲二段蹴りを紹介した。これらの技の他にも、まだ見ぬ新技があると思われる。一八、準、平八各々の技をバランス良く取り入れてる感がある仁。

全ての技が解明された時、仁がどのようなキャラになっているか、とても楽しみだ。

●紫雲二段蹴り

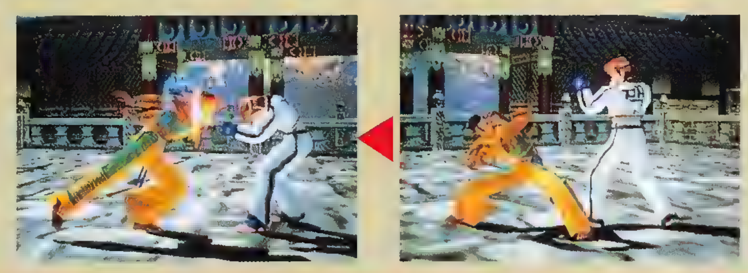


ステージ





前方に跳び上がりつつ、両足を相手の頭部めがけて振り下ろす攻撃。足技の使い方に長けたカポエラの中でも、大技の部類に入るものだろう。



低い姿勢で体を反らしてから、その反動を利用して頭突きを繰り出す。「足技だけに非ず」といったカポエラの心意気を感じさせる技だ。

技名	コマンド
デコーパン	⇖ + ボタン
カベイリンニャ	⇨ ➡ + ボタン
レヴェルサオ	ボタン ボタン
トロッカ・エ・ピィアオ	ボタン
フマーサ	⇖ + ボタン
ハスティラ・エ・シバタ	⇖ + ボタン ボタン
アウ・バチゥド	⇨ + ボタン
サベサダス	(しゃがみ状態から) ボタン
ジンガ	ボタン
ラテラオ・トロッカ	(ジンガ中に) ボタン
バイシャ・トロッカ	(ジンガ中に) ⇧ ボタン
アルマーダ・プラダ	(ジンガ中に) ⇩ ボタン

鉄拳3新キャラクターの中でも、その詳細について不明な点が多かったエディ・ゴルドの画面写真と技表が、遂に公開可能となった。今回は資料から得られた情報をできる限り紹介していこう。

ブラジルを発祥の地とする格闘技、"カポエラ"の使い手であるゴルド。国籍は不明、しかし南米出身のラテン人種であることは間違いないようだ。またラテン人種らしい、豹のような鋭敏なルックスに仕上がっている点にも注目！リズム感あふれる、華麗な動作が期待できそうだ。

カポエラといえば、足技が主体の格闘技といったイメージが強い。足技主体ということで、ファランのテコンドーと同様のイメージで捉える読者も多いだろうが、蹴り足の動作に重きをおいたテコンドーに比べ、カポエラは、体全体の動作を重視したまったくの別物ということが、画面写真から見てとれる。待たされただけあって、ゴルドこそ本当の意味での新キャラといえよう。



まるで"鞍馬"のような芸術的な足技だ。

回転蹴りで相手の足元をすくう。おそらく下段攻撃だろう。

地に両手をついてバランスをとり…



そして相手との軸をずらしていることにも注目。

体を捻りつつ、蹴りを振り下ろす。

馬蹴りのような動作で体重を利用して

●格闘スタイル
カポエラ



エディ ゴルド

鉄拳3隠し玉、遂に登場!

エディはブラジルでも指折りの資産家で育った。エディの父の事業を継ぐため、帝王学を学ぶ優秀な学生で、その勤勉さとおとなしい性格は街でも評判だった。

エディ19歳のある日、学校から帰ってくると、血塗れで瀕死の状態になった父親の姿があった。そこで父親はある組織から命を狙われていたことをエディに告げる。父親は国内をむしばんでいる麻薬シンジケートを壊滅しようと考えていた。組織を摘発できるだけの情報を手にし、これからというところを襲撃された。父親は死に際に、「今は戦うときではない。親殺しの罪をかぶり刑務所に身を隠せ」とエディに告げた。

彼は優秀な学生から一転、犯罪者となって刑務所に服役することとなった。刑務所での生活は地獄であった。彼は毎日自分の無力さに涙し、父の命を奪った組織を恨んだ。

そんな時刑務所で暴動が発生、そこでエディは奇妙なものを見る。一人の老人「力」に魅せられたエディは老人に接近し、その技は何か聞いた。その技こそ「カポエラ」だったのである。彼はこの「力」を手に入れるしかないと考えた。そして彼は老人のもとで修行を積んだ。

服役してから8年の歳月が経った。エディ27歳、彼の習得したカポエラは父を死に追いやった組織への復讐の念によって「狂気」と化していた。

出所した彼は街で「The king of iron fist tournament」の噂と、三島財閥の存在を知る。強大な三島財閥を利用することで更なる「力」を手に入れ、父を殺した「組織」への復讐を果たそうと考えたエディは大会への参戦を決意する。

ペク道場の門下生。テコンドーと強くなる事には純粋で熱心だが、普段はストリートファイト詐欺で稼ぐチームのリーダー。
大人数を相手に勝負を挑み、その駆け引きを必ずギャンブルにしてしまう。やられ役を用意して自分達が不利に見せかけては掛け金をつり上げ、最後は「ギャンブル」のディーラーであるはずのファラン自身が一人でかたずけてしまう。溜めたお金の使いどころは不明。現在まで無敗を誇っている。
ある日「三島」という財閥の部隊が地元にやって来た。いいカモだと思ったファランはいつものやりくちでうまく事を運ばせていた。だが最後にファランの前に立ち塞がったのは、風間仁という日本人であった。結局決着はつかずファランは格闘家として初めて「引き分け」という結果に甘んじる。
ファランは道場に帰り師匠であるペクに今日の屈辱の出来事を話したところ、風間という日本人が使っていたのは三島流という空手である事が分かった。
納得の行かないファランはそれから毎日道場での練習に励んでいたが、ペク師匠が闘神に襲われ行方不明に。闘神を追う為に参戦を決意。そして「まぐれ」に違いないあの「引き分け」を帳消しにする為にも。

オレの足はカミソリだぜ!

ファラン



●格闘スタイル
テコンドー

いよいよ技がお披露目される。やはりテコンドーなのか、今回紹介できる固有技はすべてが足技。そんなにファランは足癖が悪いのか?まずは性質を説明していこう。

●構えのスイッチ
本来のオーソドックススタイルになる右構え(左足が前)からサウスポースタイル(右足が前)にスイッチすることができる。
これは右構えと左構えで異なった技を出すことができる、ファランならではのものだ。

【左構え】

●レフトキックコンボ
上、中、中、上段という判定で連続攻撃する。が、2発目と3発目、3発目と4発目がヒットしてもつながることがなく、少し信頼性が欠ける。
攻撃力としては申し分ないが、あまり使える技とは言い切れない。

●ライトキックコンボ
上、上、上、中段判定に連続で攻撃をする。最後の蹴りがヒットすればダウンを奪い、ガードされても崩すことができるのだ。その部分では問題ない。だが、始め3発がすかされやすいために、これもまた品薄(頼りない)。

●エアファング
体をひねりつつ繰り出す連続回し蹴りだ。2発とも中段判定となるので、かわされる恐れはない。ヒットすると連続攻撃となっているので、ダウンを奪うことができ、なかなかのダメージを与えられる。難点は攻撃発生スピードが若干遅めとなっているので、多用はできないということ。

●キリングホーク
ガード不能技となるキリングホーク。もちろん中段攻撃ですかされる恐れなし、攻撃力はさほどないが、モーションが実に微妙…。今後使い方次第でいい感じになるだろう。

●ファイヤークラッカー
下段足払いからかち上げるキック。判定は下段から上段へと流れるが、1発目がカウンターヒットすると2発目が確定し、空中コンボの的となる。今のところ、起き攻め時にかなり有効な技になっているぞ。

●ハンティングホーク
前作のペクが愛用していた技、ハンティングホーク。跳び跳ね、上段回し蹴りを出し、ヒットもしくはガードされると2発目が出る。で、2発目がヒットすれば、3発目に空中踵落としが炸裂する。攻撃スピードが遅いため、確実に使うなら空中コンボがお薦めだ。基本的に中段攻撃となり、ガードされても崩すことができる。だが、相手キャラによっては当たらない場合も…。

【右構え】

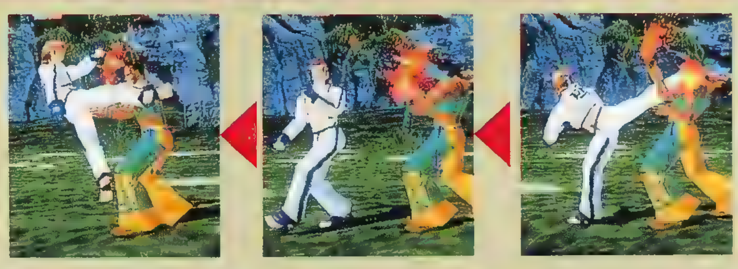
●チェーンソーヒール
上段蹴りから踵落としに派生する二段攻撃。攻撃スピードも速く、一段目の蹴りが当たれば、連続ヒットとなる。でも、1発目の攻撃判定が上段になっているため、相手にかわされやすく、決まることは少ないだろう。

●ヒールナイフ
上段蹴りから下段足払いを繰り出す。だが、2発目の攻撃発生がかなり遅めになっているため、使いこなすのが難しい部類にはいるだろう。

●カットバック
中段判定の蹴りからさらに跳び蹴りを繰り出す。2発目の攻撃は上段判定となっているが、1発目の蹴りのスピードが速く、ヒットすると連続攻撃となるので、2発目に関しては問題ないだろう。

技名	コマンド
構えのスイッチ	[illegible]
左構えから出る技	
レフトキックコンボ	[illegible]
ライトキックコンボ	[illegible]
エアファング	[illegible]
キリングホーク	➡ [illegible]
ファイヤークラッカー	⇩ [illegible]
ハンティングホーク	⇦ [illegible]
右構えから出る技	
チェーンソーヒール	[illegible]
ヒールナイフ	⇨ [illegible]
カットバック	⇨ ➡ [illegible]

●ライトキックコンボ



すべて右足で攻撃する。非常にバランスの良いファランだ。

●エアファング



跳び後ろ回し蹴りから、その勢いで体をひねって上段蹴りだ。



ステージ背景



技名	コマンド
架推掌	⇖ LP
里合腿	⇒ ⇒ LK
掃腿背身撃	しゃがみ状態から LK RP LP RK
鳳凰の構え	⇓ LP+RP
扇蹴り	鳳凰の構え中に RK LK
前旋掃腿	鳳凰の構え中に ⇘ RK RK
騰空擺脚	鳳凰の構え中に ⇑ RK RK
蕩肩	(立ち上がり途中に) RP
前劈加横	⇑ LP+RP RP
烏龍盤打	⬇ LP
上歩掌拳	⇙ LP
斧刃脚	⬋ RK

●扇蹴り



「鳳凰の構え」から出すことのできる技で判定は下段。両足を使って相手の足を挟み込むためそのままダウンさせることができる。

●斧刃脚



相手の足下を蹴りつける下段攻撃で相手を崩すことができ、カウンターヒット時にはダウンさせることも可能。ダウン追い打ち攻撃にもなる。

レバー入力で

シャオユウの技には、コマンド入力後にレバーを特定の方向に入れているか、いないかなどによって終了後に相手に背を向けたるといった、特殊入力を必要とする技が多い。

●**架推掌**
前方へと掌打を突き出す中段攻撃で、ポールの崩拳のような技を想い浮かべてもらえば分かりやすいが、コマンドが楽な分ダメージは低い。



1コマンド入力で出すことができるがダメージは低め…。

●**里合腿**
側面から蹴りを放ちながら、相手に背中を向ける中段判定の蹴り技。コマンド入力後にレバーをニュートラルにしておくことで相手に背を向ける。

●**掃腿背身**
足払いから上段突きを連続して繰り出し、そこから相手を浮かせることのできる中段蹴りへと繋げる連係技。2段目がヒットすれば4段目の中段蹴りまで連続でヒット確定。

●**蕩肩**
しゃがみからの立ち上がり中に出せる技で、相手の状態に関係なく空中へと浮かせることができる浮かせ技。

●**前劈加横**
連続した中段判定の攻撃でカウンターヒット時のみ相手をダウンさせることが可能。



カウンターヒット時のみ相手をダウンさせることができる。

●**烏龍盤打**　相手をはたき込むようなモーションの中段攻撃で、コマンド入力後にレバーを下方向に入れ続けておくことで、鳳凰の構えを取ることができる。

●**上歩掌拳**
上段攻撃を避けつつ出す中段攻撃。攻撃力は低く、相手をダウンさせる効果はないが、動きを止めるのに使える。

鳳凰の構え

姿勢を低く構え、相手の上段攻撃と一部の中段攻撃を避けることができる鳳凰の構えだが、そこから派生する技といったものが存在する。

9つあるインスト技の中でこれに該当する技は

●**騰空擺脚**
●**前旋掃腿**
●**扇蹴り**

の以上3つがそれにあたる。

それぞれの技について説明をすると、空擺脚は中段判定の技で連続して相手を蹴りつける技。扇蹴りは足で挟み込むようなモーションの技でダウン判定を持っている。

もうひとつの前旋掃腿に関しては本来、下段判定の足払いを2回連続して繰り出す攻撃だが1回でやめることも可能で、この場合は鳳凰の構え継続することができる。

●格闘スタイル
中国拳法



リン シャオユウ

世界の遊園地やテーマパークが大好きな16歳。大人顔負けの拳法使いだが、いかんせん子供なので最近は遊びに夢中になっている。

大人になったら絶対に理想の遊園地を中国に建てたいと思ってはいるが、お金もないし、どうしていいか解らない。

師匠でもあり、遠い親戚でもある「ワン・ジンレイ」おじいさんに聞いたところ日本の三島財閥は随分金持ちらしい。是非三島財閥の三島平八に逢いたいと願うシャオだが、日本に行くにはどうしていいか解らない。

そんなある日、旅行好きのシャオは家族と香港へ観光に行った。碇に「三島財閥」と書かれた豪華クルーザーを見て、シャオは迷うことなくその船に飛びこんだ(ちょうど平八がレイに出場依頼の為香港に来ていた)。

三島財閥の船が日本に向かう途中シャオは見つかってしまうが、その場で三島財閥の部下数人と乱闘になる。騒ぎに駆けつけた平八が見たものはその場にのびている自分の部下の姿だった。

シャオは平八に駆け寄り、中国に自分の理想の遊園地をたてて欲しいとお願いする。その願いを聞いてくれなければまたこの船内で暴れると言う。

平八は自分を脅迫する相手があまりに幼いのでおかしくなり、高笑いした後「大会に出場して優勝したら望み通りの遊園地を建ててやる」と約束してしまった。

シャオはそのまま船で平八と行動を共にし、大会出場を決意する(まさか本当に出場すまいとタカを括っていた平八は困惑ぎみ)。

安定した強さを誇る、か？

ポール フェニックス



●格闘スタイル
柔道をベースにした総合格闘技

鉄拳3でもポールはやっぱりポール。右飛天脚、落葉など対戦の要となる技は変わっていないようだ。

基本技のうち変更があったのは右アッパー。しゃがんだ相手に当てた場合は浮かずに、後方にのけぞるだけになった。リスクは小さいがリターンも小さい。これはほぼ全キャラに共通した変更点だ。しっかり読み切ったのなら右飛天脚を使えということなのだろう。

また、固有技でも崩拳のダメージが抑えられたり（カウンターを除く）、あびせ蹴りがダウンした相手への追い打ちに使えるなど細かい調整がなされている。鉄拳2に比べると全体的に、なるべく各技にしっかりと意味を持たせようという配慮が感じられる。

前作との違いは？ [illegible]

ではインストにある各固有技を説明していこう。

●落葉
ポールの接近戦の要となる技。右飛天脚との二択に有効だ。今回はワンパンのくらい硬化が短くなったため、ワンパン連続技はできない模様。よってワンパン落葉も連続にはならない。



今回もお世話になりそうな落葉。すかされないよう注意。

●崩拳
クリーンヒットにカウンターが伴えば鉄拳1、2に引けを取らない大ダメージとなるが、それ以外ではあまり減らなくなった。潜って繰り出せ。



カウンターならばやっぱり破壊力は絶大。崩拳だ。

●三宝龍
これもおなじみの三段蹴り。やはりラストは中、下段に派生させることが可能。

●あびせ蹴り
先ほども触れたが、ダウンした相手に当たるようになった。そのかわり、ガードされた後の優位性は少し軽減された。

●疾風
前に大きく踏み出して肘を繰り出す。牽制技に有効。

●瓦割り崩拳
瓦割りがカウンターならば崩拳も連続になる。大きな変化はないようだ。



使い勝手は相変わらず良好な瓦割り。カウンターなら…。

●瓦割り落葉
瓦割り崩拳との2択的な意味合いが強い。崩拳よりリスクは高いが当てやすい。

●葉桜崩拳
肘撃ちから崩拳への連携。空中コンボに組み込むのはかなり困難になった。

●葉桜鉄騎
鉄騎からの落葉は今回も安定。ガードされやすいのが難。

●裏当て
肩口で相手を遠くまで吹っ飛ばす投げ技。レバー入力部分が新動作の体崩し（?）になりやすい。体崩しからの確定技もいくつかあるが、暴発しやすいので注意。

技名	コマンド
落葉	⇩ RK RP
崩拳	⇩ ⇘ ⇨ RP
三宝龍	⇨ ➡ LK RK RK
あびせ蹴り	⇨ ⇨ RK
疾風	⇨ ➡ RP
裏疾風	⇩ ⇘ ⇨ LP
瓦割り崩拳	⇩ LP RP
瓦割り落葉	⇩ LP RK RP
葉桜崩拳	⬇ ⇘ RP LP
葉桜鉄騎	⬇ ⇘ RP RP
裏当て	（投げ）⇨ ➡ LP+RP
鉞打ち	⇨ LP+RP

●裏疾風





肘を下から突き上げる中段技。ノーマルヒットは浮き、カウンターならばその場にくずおれるので追い打ちの餌食。少し発生が遅いが強力な技だ。

●鉞打ち





上から拳を振り下ろす中段技。しゃがんだ相手に当てると相手は硬直するため双飛天脚などで追い打ち可能。起き上がりに重ねるのもよさげだ。



ステージ背景

●格闘スタイル
マーシャルアーツ



フォレスト ロウ

2代目は強いぜ!



ステージ背景

技名	コマンド
ドラゴンナックルコンボ	➡ RP RP RP
ダブルサマーソルトキック	LK+RK LK
エルボードラゴンウイップ	↙ RP RK
ドラゴンテイル	↙ RK
ドラゴンラッシュ	⇦ RP LK RK
シットストレートレフトサマー	⇩ RP LK
ドラゴンローレフトサマー	⇩ RK LK
スライディング	↙ ⇩ ↘ LK
サマーソルトキック	⬆ RK
サマーソルトドロップ	⬇ ⬆ LK+RK
ドラゴンブレス	⇩ LK ×4 RK
寸勁	➡ RP LP

●ドラゴンラッシュ



中、下、中段攻撃とキツイコンボ。下段止めが今のところおすすめ。

●エルボードラゴンウィップ



肘打ちから、逆サマー(?)、中段の連係になっているのでなかなかいいかも?

いきなり本題に入りたい担当者です。ロウは前作、空中コンボに意外と恵まれ、大ダメージを簡単に与えることができた。それは鉄拳3になっても変わりはない。

ということで、技説明に移ろう。

●ドラゴンナックルコンボ

鉄拳1からの継承技となるRP×3。基本的な性質は異ならず、攻撃判定も上、中、中段となり、1発目がヒットすると必ず最後までヒットし、ダウンを奪うことができる。利用価値が高い技だ。

●ダブルサマーソルトキック

これも前回からの継承技。攻撃判定も変わらず中段となっている。ヒットした際も1発目が当たれば相手を浮かすことができ、必ず2発目が空中で連続ヒットする。攻撃力も大きいぞ。

●エルボードラゴンウィップ

後ろを向いて肘打ちで攻撃し、そこから逆サマーみたいな足技の攻撃をする。連続攻撃とはなっていないが、判定が中段となっているので、意外に信頼できる技だ。が、その分、硬化時間がちょっと長めとなっている。

●ドラゴンテイル

親父から受け継がれた最強の下段攻撃「ドラゴンテイル」。使い道も以前と変わらず、空中コンボも可。見た感じそんなに攻撃発生が早くはないと思うのだが、ガードするのは難しい。威力もかなり高めになっているぞ。

●ドラゴンラッシュ

新連係技だ。裏拳のようなパンチを出してからローキックにつなぎ、最後トーキックを繰り出す。攻撃判定が中、下、中段とはなっているが、ヒットしてもつながる部分がないので、この技は2発止めが有効かと…。

●シットストレートレフトサマー

しゃがみパンチからのサマーソルト。一応攻撃判定は下段からの中段となっているが、パンチがカウンター時のみサマーまでつながる。意外にスキが小さいので、活用してもいい技の一つとなるだろう。



その強さ、いまだ健在!

●ドラゴンレフトサマー

基本的な性質はパンチがキックになっただけで、ほとんど変わりはない。使い方次第で空中コンボに活用することが可能だ。

●スライディング

ダウンしているところにもヒットする下段攻撃だ。少しコマンド入力が難しめとなっているが、レバーを真下に入れている状態（しゃがみ）から右下へ2回入れてやれば簡単に出すことができるだろう。

●サマーソルトキック

サマーソルトを単体で出すことができる技。ロウの場合はシットストレートサマーなどがあるので、基本的に単体で使う必要はないだろう。

●サマーソルトドロップ

サマーソルトで高く上がり、下りにドロップキックをする。昇りでは攻撃判定が存在せず、絶対に当たることはない。が、一応、攻撃判定が中段になっている。

●ドラゴンブレス

ローキックからハイキックにつなぎ、5発目にサマーを繰り出す。攻撃判定は見た通り、下、上、上、上、中段となっている。最後にサマーに頼るより、途中で止める使い方がいいだろう。

●寸勁

気合の新技！ガード不能技ではないが、攻撃力は勝らず少し劣る。が、一瞬動きが止まってから繰り出すので、相手をびびらせるのにはお薦め。



ドロップキックを決めつつダウン。

中間距離の攻撃が充実!

キング



●格闘スタイル
レスリング

キング2世

前作のキングが経営していた孤児院で育った子供が、何者かによって殺されたキングの仇を取るために、アーマーキングの教えを得てジャガーのマスクを被る…。という渋いストーリーのキング2世。

今回の鉄拳3ではどのようなキャラになったのかというのが気になるところで、基本的に打撃の乏しかったキングだが、新技に打撃が多くその弱点を補っているようだ。

そこで、今回はインスト技表の技をすべて紹介しよう。

技名	コマンド
ドロップキック	LK+RK
アリキック	⇩ LK+RK RK RK
フランケンシュタイナー	⇘ LK+RK
ジャガーインパクト	➡ LP+RP
フライングクロスチョップ	⇨ ⇨ LP+RP
ジェイルキック	⇨ ⇨ RK
893・K	⬅ RK
レッグブレーカー	⬇ ⇘ LP
エルボースティング	⇩ LP+RP
レッグラリアット	(横移動中) LK+RK
ブルータルサイクロン	LP+RP LP
ムーンサルトボディプレス	LP+RK

それではまず継承技から紹介するが、ドロップキック、ジャガーインパクト、ジェイルキック、フライングクロスチョップ、エルボースティング、ムーンサルトボディプレスについては前作と同じ感じで使っていけるようだ。

●アリキック

アリキックはキングの数少ない下段攻撃の1つで、重要な技だ。1発目のアリキックがカウンターであれば5発まで出すことができるのは今までどおり。

●フランケンシュタイナー

打撃技にも投げ技にもなる便利な技。投げ技になればかなりの威力を発揮するし、打撃のほうはダウン攻撃として使用するのが基本。

今回紹介する新技はすべて打撃技。他の技については後日紹介していくのでお楽しみに。

●893・K

非常にリーチのある技なのだが、出すまでのスキが大きい。当然近距離で出す技ではなく、中間距離で出す技だ。

この技の特徴は、技を出し終わったとき相手に『背を向ける』ということだ。そこから振り向き攻撃を入れればいい連携になるかもしれないが、今のところは何ともいえない。



これが893・K

●レッグブレーカー

しゃがみ状態からでないと出すことができない技で、相手の足元にパンチを繰り出す技だ。攻撃判定は下段で強いのだが、技のモーションが大きいため、技がヒットするまでに相手の攻撃でつぶされやすいのが欠点といえる。



足元をなぐるレッグブレーカー。

●レッグラリアット

足で、相手の首元を蹴り飛ばす技。移動中に出す技なので、相手の攻撃をかわしつつ攻撃するということが可能。

上段攻撃なので相手がしゃがんでいればスカされてしまうが、自分もダウン状態になるので手痛い反撃をくらうことはない。ヒットすれば威力は絶大なので、ぜひ使っていきたい技だ。

●ブルータルサイクロン

肘で攻撃のあとに、すかさずチョップで連続攻撃という技。中間距離で出す技が多いキングだが、この技は比較的近距離で出す技だ。しかも1発目の肘がヒットすれば連続ヒットとなり、相手がダウンするのが魅力的。使いやすいのでどんどん使っていこう。

●ブルータルサイクロン



ヒジをあててから、その反動でチョップを出す技。ヒットすれば連続技なので使えるぞ。

●レッグラリアット



移動中に出す技なので、相手の技を、よけてから反撃できる。しかし上段なのが残念。



ステージ背景



技名	コマンド
鬼薊	⇖ LP LP LP LP
卍あぐら	⬇ LK+RK
日向砲	RK LK
草薙砲	⇨ ⇨ LK+RK LP+RP LK+RK
不憂	⇩ LP+RK
露払い	(じゃがみ状態から) ⬊ LK
忍法卍菊	⬋ RP ×6回
華厳	(しゃがみ状態から)⇘⇦ LP
斬哭剣	⇙ LP
忍法卍妄	⬋ LK ×5回
虚空襲剣	⇖ LP+RP ⇦
地雷刃	⇧ LP+RP(⇩でキャンセル)

●虚空襲剣



ふらふらと飛びつつ相手の背後に回ろうとする。

●地雷刃



地上戦で使うのではなく、追い打ちとして使用するといいかも。

●格闘スタイル
卍忍術



吉光
怪しく華やかに

回を重ねることに怪しくなっていく吉光だが、今回もその期待に応えた技が追加されているぞ。
もちろん、それ以外に正統派の技も数多く継承されているのを忘れてはならない。普通に闘うもよし、魅せて遊ぶのもよした。

●鬼薊
新たに追加されたコンビネーション技。攻撃判定は中、上、上、中段となっており、刀で斬っているようだが実際は柄で殴っている。連続攻撃となるのは1、2段目だけで、3、4段目はそれぞれ独立している。
ただ、最後が中段でしゃがみガードできないことを考えれば、すべて出し切って相手にプレッシャーをかけるのも悪くない。

●卍あぐら
お馴染みのその場でしゃがみこみあぐらをかく技（?）。前作ではそのまま放っておけば体力が回復したが今回はその性質はないようだ。じゃ、回復はないのかなぁ…。
ただ、相手が寄ってくると消えて別の場所に出現することはできる。相手を攪乱させつつ使っていこう。

●日向砲
相手を空中へ突き上げる蹴り攻撃。不憂が入るので狙っていこう。

●草薙砲
ド派手な3段技。最後の3段目が日向砲と同じ技になっており、ヒットすれば相手を天高く浮かすことができる。中間距離や相手の起き上がりに思い切って使ってみよう。

●不憂
自らも剣のダメージを受けるという恐ろしい技。ただ、お互いの体力ゲージを判断して使えば絶大な効果を発揮する。

●露払い
相手をダウンさせる下段攻撃。ヒット後、RKを連打するだけでトゥーキックが追い打ちとなる。リーチも短くないのでしゃがみ状態であれば積



不憂、これじゃただの自殺なので相手も巻き込もう。



ガード不能技は健在。チャンスはあるか?

極的に狙っていこう。

●忍法卍菊
吉光らしくクルクル回る攻撃のひとつ。すべて中段攻撃で連続技でもある。適当なところでやめてほかの技へ移行しよう。

●華厳
しゃがみ状態からコマンドを入力するちょっと特殊な技。下段を狙う攻撃だがガード不能となっており、ダメージも高いので多用してもいいだろう。

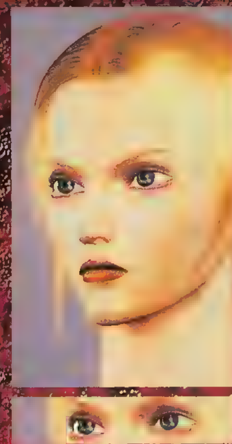
●斬哭剣
普段は追い打ちとして使用するガード不能技。ダメージは低いものの素早いので見切られにくい。

●忍法卍妄
下段攻撃が続くので相手の体力を削るのに効果的。前作ではバウンドを利用したコンボが成立したが今回はどうだろうか。

●虚空襲剣
飛空剣のパワーアップ版。上下に揺れながら相手の背後に落ちるように攻撃できる。うまく使っていけばかなりいけそうだ。

●地雷刃
剣を地面に突き刺し、自らはその上に乗るという荒技。地上では当たりにくいがガード不能になっている。追い打ちで使うのが正しい使い方だろうか。

鋭く決めろ!
ニーナ ウイリアムズ


●格闘スタイル
骨法、合気道をベースにした暗殺格闘技

今回はニーナのインストに載る予定となっている技を紹介していこう。全部が全部、新技というわけではないが、前作から継承されている技も多少ながら性質やグラフィックが変更されている場合もあるので解説していくぞ。

●レッグスウィープ

鉄拳3から追加された新技。ニーナが今までには保有していなかった、相手をダウンさせられる下段攻撃である。姿勢が非常に低いので、ほんの一瞬の出かかり以外であれば上段攻撃につぶされるようなことはなく、相手の連携に割り込むことも難しくはない。

ただ、威力は意外と低いので、相手をダウンさせたあとの起き攻めを重視していきたいところだ。

また、しゃがみ状態からしか出せないという制限もあるので、うまく工夫していこう。

●ディバインキャノンコンボ

下段・中段のコンビネーション。空中コンボを狙ううえでは欠かせない攻撃である。基本的には連続技とはならないが、最初の下段攻撃でカウンターを取れれば連続技。相手とのタイミングをしっかりと計ろう。


相手の足下を狙うレッグスイープ。ダウンを奪って起き攻めだ。


浮かし技のディバインキャノンコンボ。狙うはカウンターだ。

●鯱突き

やや上方に向かってパンチ攻撃を行う突き。見ため通りの上段判定なのでイマイチ使いにくい。

●エンプレスヒール

相手ダウン中に行う攻撃。踏みつけてから少しグリグリとするのが特徴。何となくニーナっぽいかな?

●ファールキック

リーチのあるトゥーキックのような蹴り。威力も高いので中間距離では多用してもいいだろう。ヒットしているときのくらった側のやられポーズが痛そうで良い。

●サイドステップスタップ

前作にもあった技だがコマンドが変更されているので注意しよう。攻撃判定は中段でクリーンヒット後にいろいろな追い打ちが入るのも相変わらず。

●アサルトコンボ

中段の蹴りから始まるコンビネーション技。3段目のRPがカウンターヒットなら最後の双掌破が連続となる。

●ニールキック

追い打ちにもなるあびせ蹴り。今回はグラフィックが変更され前より高く飛ぶようになっている。

●ジェイルクラッシュ

上、上、下、上段のコンビネーション技。連続となるのは初めの2段だけである。最後まで出し切るよりは3段止めがいいだろう。

●連撃双掌破

10連コンボと思わせて相手がしゃがんでくれれば当たりやすい。双掌破は単体でも強いので、無理に連携に組み込んでいくことはないだろう。

●キリングブレード

わずかに軸をずらしてから攻撃するのが特徴。ただ、今回はラインを移動する動きがシステムで追加されているので、この技の存在意義が難しいところだ。

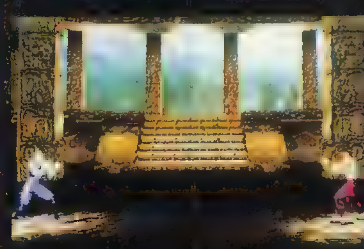
技名	コマンド
レッグスウィープ	しゃがみ状態から ⬇ 4
ハンティングキックコンボ	⇖ 4 3 4
ディバインキャノンコンボ	⇙ 4 3
鯱突き	⇨ ➡ 2
エンプレスヒール	(敵ダウン中) ⇩ 3+4
ファールキック	⇨ ➡ 3
サイドステップスタップ	⇙ 2
アサルトコンボ	⇦ 3 2 2 ➡ 1+2
ニールキック	⇨ ➡ 4
ジェイルクラッシュ	1 2 ⬇ 3 4
連撃双掌破	1 1 2 2 1 ➡ 1+2
キリングブレード	⬅ 1

●エンプレスヒール


やたらと偉そうに相手を攻撃する。使ってみる?

●ファールキック


前に踏みこんで蹴りを突き出す。リーチはあるぞ。



AOUショー直前!

次代の新星は誰の手に!?

AOU SHOW AOU SHOW AOU SHOW

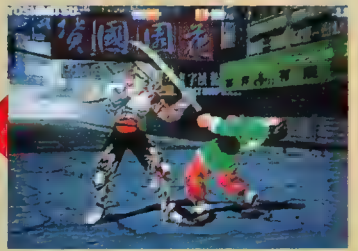
●酔虚撃





酔った動作から、イキナリ、突きをくり出す技。突きはいつでも出せるのが特徴だ。

●石頭





後ろに大きくのけぞってから、頭突きを出す技。のけぞるときに相手の技をスカすことも可能。

ステージ背景



技名	コマンド
後掃燕舞	⇙ 4 4
旋風連脚	3 4
弧流腿	4 3
蛇突連撃	⬅ 1+4 2 2 2
酔虚撃	⇨ 3+4 1
酔歩腿	⇨ 3+4 3+4
寝る	⬇ 3+4 背を向ける ⬅ 3+4
跳弓脚	(相手頭側) 寝から 3+4
背刃落	(背を向けて) 3+4 3+4 3+4
雷光中段脚	➡ 4 2 1 2 4
龍の構え	⬅ 1+4 1+3
石頭	⬅ 1+2

[illegible]

歳をくっても強さは変わらないレイ。今回はインスト技を紹介していこうと思うわけだが、継承技である後掃燕舞、旋風連腿、弧流腿、寝る、背向け、跳弓脚、背刃落、雷光中段脚、については今までどおりに使っていけるので紹介ははぶかせてもらう。

新技

今回の新技は、特徴として『酔う動作』と『構え』というものがある。この動きをどのように実戦で使うのかは工夫しだいだ。

●**酔虚撃**

新技特有の酔った動作をしてからパンチを繰り出す技。『酔拳』の動作を取り入れ、トリッキーな動きができる。

これは、酔いの動作中であればいつでもパンチを繰り出すことができる。

●**酔歩腿**

酔虚撃と酔う動作は同じなのだが、繰り出す技が酔虚撃はパンチなのにたいして、酔歩腿は下段キックを出すようになっている。またキックを出したあとには、うつ伏せの状態で寝るのが特徴。

●**龍の構え**

これは、直接的な打撃ではなく『構え』をとるという動作で、そこから繰り出される技がそれぞれ変わってくる。

この技は2段階の構えがあり1段回目の構えは『蛇拳』の構えで、そこから速いパンチ系の技を繰り出したりする。

2段階目の構えは『龍の顎』を彷彿させる構えで、そこからの技はまだ謎である。

●**蛇突連撃**

龍の構えの1段階目からの技で、パンチを3発繰り出す技。

構えの動作から一連のコマンドとなっているので、構えをとるときの動作で相手につぶされることが多い。しかし、構えをとってしまえばそこから技を出すだけだし、構えている状態でもガードはできるので気にしなくていいだろう。

繰り出す技は今のところ1発目がヒットすればすべて連続になっている。また、1・2発目をガードされても2発目のパンチをガードした相手はひるむようになっていて、3発目の下段パンチはガードできないようになっている。

使い方は多少難しいが、強い技なので、何とか使っていきたい技だ。

●**石頭**

頭突きを繰り出す技なのだが、特徴として初めに上半身を大きくのけぞらせるため、相手の技をスカしてから攻撃ができるようになっている。



龍の構えの1段階目がこの蛇拳のような構えだ。



これが2段階目。龍のアゴを思わせる。

●格闘スタイル
中国拳法



レイ ウーロン

構えがおもしろい!



「銀色の鷹」は深遠なる宇宙に生命の誕生を見る…

1月30日号に引き続き、Gダラの続報だ。待てぬ輩はAOUへ急げ!!

担当：C・LAN

ボムかビームか!? キャプチャーシステム

今回ガラリと様変わりしたキャプチャーシステム。敵を厳選してキャプチャーせよ!

キャプチャー方法と キャプチャーした敵の使い道

Gダラ最大の特徴でもあるキャプチャーシステム。簡単にいうと「キャプチャーボール」を敵にぶつけて自分の味方にするというものだ。

今回はこのキャプチャーシステムについて詳しく説明していこう。

キャプチャーボールはストック制で、Bボタンで発射することができる。キャプチャーできるのはほとんどが空中敵。地上敵は基本的にキャプチャーすることはできない。ただし、空中敵の中にもキャプチャー不可能なものもいる。なお、キャプチャーボールを敵に当て損なってもストックは減らないので、安心して使うことができるぞ。

キャプチャーした敵の動きは大まかに分けて2種類ある。

1つが、自機の周りに固定される「固定タイプ」。弾を撃ったり、盾になったりとキャプチャーした敵によって性質はさまざまだ。

残りが、自機についてくる「トレースタイプ」。ダラ外の中ボスキャプチャーの動きはこれに当たる。やはり固定タイプと同じく、敵によって攻撃方法はいろいろある。

以上がキャプチャーシステムの基本的な部分だが、ただ自機の周りにつけておく以外にも、キャプチャーには応用的な使い方がある。

まず、キャプチャーした敵を「キャプチャーボム」として打ち出す方法。キャプチャー中にBボタンを押せばキャプチャーを解除して敵を前に飛ばし、それが他の敵に接触するとキャプチャーボムになる。

そしてもう1つが「αビーム」にするという方法。αビームはキャプチャー中にAボタンを溜め押しすることで発射可能。

キャプチャーボム、αビームともに強力な武器になるが、キャプチャーした敵はいなくなってしまうので、場所を考えてうまく使っていきたい。

操作方法

8方向レバー

シルバーホークの操作	Aボタン	Bボタン	
	対空、対地攻撃	キャプチャーボール発射	通常時
	溜め押してαビーム	キャプチャーボム（キャプチャー解除）	キャプチャー時

Rネシウム



前方に弾を撃つ

リュウキン



斜めに弾を撃つ

イクフィー



弾は撃たない
盾になる

※緑色が「固定タイプ」。紫色が「トレースタイプ」となります。

Rベンサー



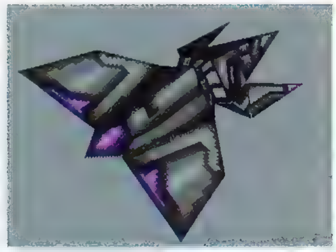

ホーミングミサイルを撃つ

トコマF




弾をバラまく

タリーモ




3WAY
SHOT

Rソイド



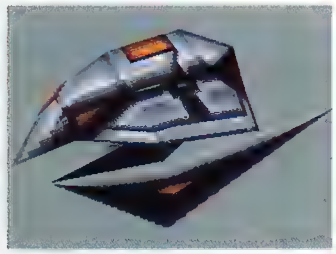

弾とBOMBを撃つ

Rマヤリーク



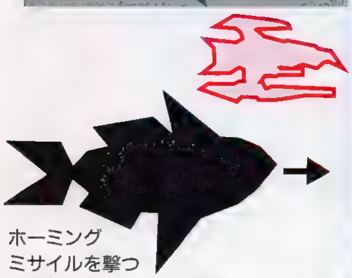

攻撃はしないが
キャプチャーボムの威力大

Rデリドマイト




長い爪で敵を攻撃する
弾も消す

セヤーハー

ホーミング
ミサイルを撃つ

ミズリホ




敵をサーチし、
ハサミで潰す

Rミラーゼ




5WAY SHOT



ゾーンβ（エリアC）は前回紹介した、機械的なゾーンαとはうって変わって、雄大な自然が舞台の森林ステージ。しかし巨大植物はどことなく無機質な感じを帯びているようにも見える。

ボスとおぼしき巨大な敵キャラの写真も入手。魚なのか、貝なのか、何とも判別しがたいグロテスクなボスだ。

下の写真はキャプチャーボム、及びαレーザーの連続写真。ボスの動きも含めてFX－Iのポリゴン能力を最大限に生かした演出が楽しみなところ。乞うご期待！

広大な森に咲く毒々しい濃紫の花々。価値観の狂う光景だが、それを気に留めるいとまはない。

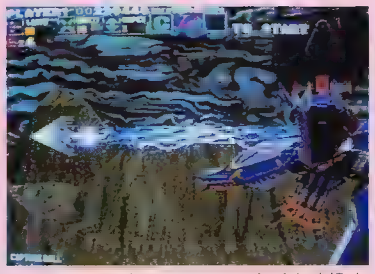


今回新たにゾーンβの画面写真を公開。巨大な植物群を背景にした幻想的なステージだ。



上空でのRソイドとの闘い。後ろに見えるは古代の霊鳥か…。

αビーム炸裂



キャプチャーで敵を吸収して、ビームに変換する。全身全霊の一撃をボスに叩き込め。



見事ボスを撃破!?威力絶大。

キャプチャーボム発射！



キャプチャーボムがゾーンβ（エリアC）のボスに炸裂!?

ZONE βのボス紹介



これはボス破壊時のシーン？次元気流をバックに、シルバーホーク2機は鋼鉄の塊と化したボスを見据える。



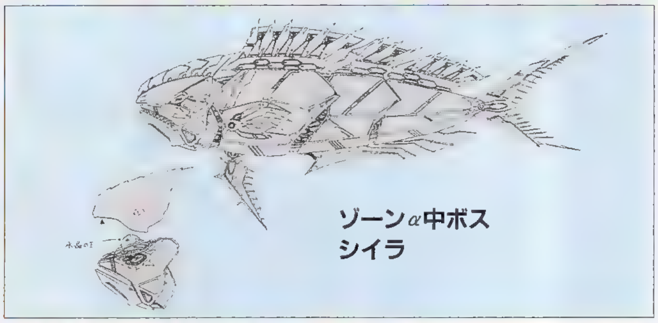
口から吐き出される7ウェイの光弾。正面の弾を目安に避けよう…ってまだ紹介ですね。



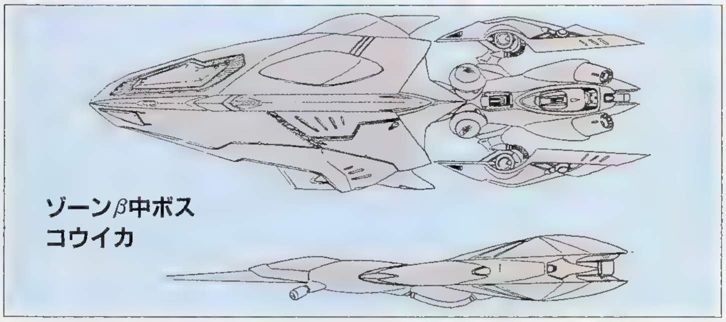
エリアDボスの一攻撃。このミサイルのようなものはいかなる兵器か。ヤズカのような敵も見える。



巨大な植物をなぎ払いつつ進むシルバーホーク。キャプチャーした敵をフル活用せよ。



ゾーンα中ボス
シイラ



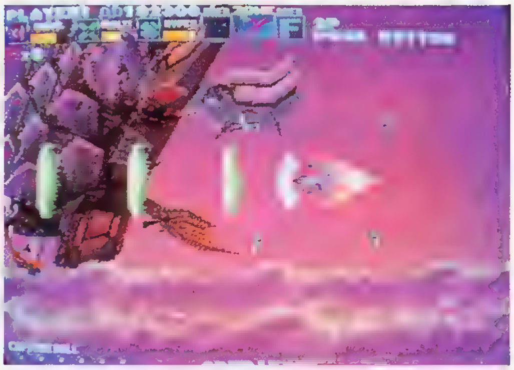
ゾーンβ中ボス
コウイカ



エリア分岐のシーン。どちらを選ぶかで展開は、そして運命は大きく変わっていく。また、トレースタイプで敵キャラのセヤーハーをキャプチャーしている。



雲の合間を縫ってその姿をあらわにした新ボス「クイーンフォスル」。どんな攻撃を仕掛けてくるのか。



ウエーブにマルチボム、そしてハイパーアーム。ダライアスシリーズお約束の3種の神器を携え、クイーンフォスル迎撃体制に入る。

そして舞台はゾーンγへ

最後にちょっとだけゾーンαからの派生ルート、ゾーンγのボスを紹介。これはまさしく、シリーズを通してダライアスシリーズにのみ毎回出演してきたシーラカンスこと「キングフォスル」!!と思いきや、実はコレ、新ボス「クイーンフォスル」なのだ。ウ〜ン、早く見てみたい!

AOUショーで初のお披露目だ!



この威圧感。その迫力はキングフォスル以上だ!

対戦を熟知せよ!

Real Bout SPECIAL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

今回は、初心者から玄人まで納得いく品揃え!
システム、コンビネーション、対戦と盛りだくさんだぞ!

担当：ももやん

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（以下RBS）が市場に出回り始めてから約半月。多くの人がプレイしていると思うが、システム全体を完全に理解して、それを実戦に役立てている人は少ないだろう。そこで今回は、重要なシステムをまとめてみたぞ。

ライン システム

餓狼伝説シリーズに受け継がれる独特のシステム、ライン。餓狼伝説シリーズをプレイしてきた人ならば、もうお馴染みのシステムだろうが、前作のリアルバウト餓狼伝説とは大きく変化している。この変化に戸惑っている人が多くいるようなのでまずはラインシステムについて説明してみよう。

ライン攻防戦

前作のリアルバウトは、メイン、手前、奥ラインの3ラインで構成されていた。別ラインは「エスケープライン」として、一時的な逃げ場でしかなかったが、RBSではこの姿を大きく変えている。

ライン数は、メイン、奥の2ライン構成。手前ラインが消えたのだが、奥ラインは「エスケープライン」としてではなく「もう一つのメインライン」といったスタンスになった。

どういうことか説明すると、前作では別ライン（手前、奥ライン）に移動すると一定時間でメインラインに強制的に戻されてしまい、ガードもできず、また2人が同時に別ラインに存在することはできなかった。だが今回は、時間でメインラインに戻されることはなく、ガードもでき、2人が別ライン（奥ライン）に同時に存在することも可能となった。これによって、奥ラインだけで闘うこともできたりする。



奥ラインにいてもガードできるようになった。

そうなると「ラインを使って逃げ回れるのでは?」という疑問が生じてくる。だがこれに関しては、対ライン攻撃とライン移動のリスクにより解決されているのだ。

ライン移動のリスク

ライン移動のリスクとは単純に、移動中は無防備なのと、移動後に硬直が存在すること、この2つだ。お互いに離れた状態でのライン移動なら問題はないのだが、乱打戦の最中に逃げる手段として使うとなると、この無防備状態と硬直は切実なものになってくる。並の反応速度を持っているプレイヤーならば、なんらかの方法でダメージを与えることができるだろう。

ではどうやってライン移動を有効に使うのか?使うタイミングとしては、相手が動けない状況が理想だ。相手のダウン中やモーションの大きい必殺技が出たときが狙い目だろう。特に超必殺技や潜在能力はモーションが大きいので、



こんな状況でライン移動しても…、



硬直があるので、簡単に反撃を受けてしまうのだ。

ライン移動（Bボタン）攻撃が…

下段（立ちガード不可能）になっているキャラクター	中段（下段ガード不可能）になっているキャラクター
ジョー	テリー
ダック	アンディ
ビリー	不知火 舞
マリー	キム
双角	ボブ
ホンフゥ	フランコ
秦崇秀	山崎
秦崇雷	チン
クラウザー	タン
	ローレンス

別ラインに攻撃できる必殺技

テリー
ラウンドウェイブ
パッシングスウェー
双角
邪棍舞（～D）
渦炎陣
いかづち
フランコ
ウェービングブロー
ダック
クロスヘッドスピン
タン
旋風剛拳

体力ゲージやパワーゲージ点灯中はライン移動の用意をしておこう。


大技ほどモーションが大きいので、よく見てラインで逃げよう。

対ライン攻撃

対ライン攻撃とは、いくつかに分類できる。Aボタン、Bボタンはラインを移動しながら攻撃する「ライン移動攻撃」、Cボタンはその場から別ラインに攻撃できる「対ライン攻撃」。これらは、ボタンを押すだけで出せる通常技なのである。よって、ラインが違う場合には、一切の通常技は出なくなってしまうのだ（出たところで意味はないのだが…）。

ライン移動攻撃のAボタン、Bボタンの違いは、硬直と攻撃判定である。Aボタンの移動攻撃は硬直は少ないのだが、すべて上段判定（立ち、しゃがみガードOK）となっており、Bボタンは硬直は長いが中段（しゃがみガード不可能）、もしくは下段判定となっている。


Bボタンの移動攻撃は、中段か下段のどちらかだ。

Cボタンの対ライン攻撃は、別ラインへの基本攻撃となる。というのも、この攻撃はヒット（ガード）すると相手を自分のいるラインへ引き寄せることができ、さらに必殺技によってキャンセルできるからだ。もしヒットすれば必殺技が連続になり、ガードされてもキャンセルしてしまえば反撃の恐れはなくなるのだ。

また、この攻撃はレバーを下に入れることにより、下段攻撃にすることもできる。ダウンしてしまうが、リーチが長い技が多いので、悩むところだ。

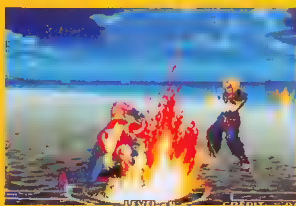

対ライン攻撃はガードされても、引き寄せるので…、



かまわずキャンセル必殺技だ。

必殺技に関しては、一部の技を除いてはこの制限を受けない。これは、必殺技のなかに別ラインにも攻撃できるものがあるからだ。どの必殺技が別ラインに攻撃できるかはまとめておいたので、そちらを見てほしい。

ちなみに、制限される必殺技とは、ジャンプ中に出す技である。違うラインにいてもジャンプはできるのだが、技は一切でないのだ。別ラインでのジャンプは、対ライン攻撃をかわすものと考えてほしい。


テリーのラウンドウエイブは、別ラインの相手にも当たるのだ。

パワーゲージ

ラインと同じくらい重要なシステムとして、パワーゲージシステムがある。パワーゲージとは、攻撃をするか攻撃をガード（ダメージを受けるのは不可）すると溜まっていき、ある程度溜まると超必殺技や潜在能力を使うことができるようになるのだ。

だが、ゲージの使い方はこれだけではない。ほかにも使い方が色々あるので、きっちりと覚えてほしい。

超必殺技&潜在能力

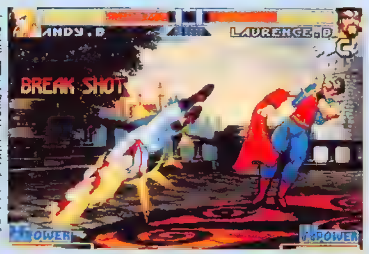
各キャラクターが持つ一撃必殺の技、それが超必殺技と潜在能力だ。

超必殺技は体力ゲージが50%以下の状態ならいつでも使えるようになるが、体力に関係なく使う方法もある。それは、パワーゲージMAX状態の「Sパワー」だ。この状態であれば、一度だけ超必殺を使うことができるのだが、パワーゲージはMAXになるとドンドンと減り始めるので、ゲージには注意を払っておこう。

潜在能力は条件が厳しく、体力ゲージ50%以下の状態で、さらにゲージMAXの「Pパワー」でなければ使用することはできない。潜在能力を使ってしまえばパワーゲージは空になってしまうが、Pパワー状態で超必殺技を使っても、ゲージには影響はない。このことを知らずに、Pパワー状態で超必殺技を躊躇してしまう人も多いので、頭に叩き込んでおこう。

ブレイクショット

パワーゲージが半分以上溜まった状態で「Hパワー」以上で使えるようになる、ブレイクショット。これはガード最中に特定の技のコマンドを入力することにより、攻撃の間に必殺技で割り込める反撃技のことだ。



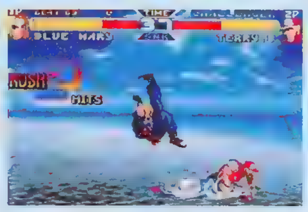
一定時間は確実に無敵になるブレイクショット。使い所が重要。

ブレイクショットは技の種類に関係なく、一定時間無敵状態が続くので、追い詰められた状況ではかなりの働きを見せるだろう。しかし、ブレイクショットを使ってしまうとゲージを半分近く消費してしまうので、ある程度は考えて使っていこう。

ダウン回避

Hパワー以上で使えるようになるもう一つの特殊な行動、ダウン回避。これは自分が倒れたときのみ取れる行動で、ダウンする直前に別ラインへ逃げるのだ。

この行動を取ることによるメリットは、相手のダウン攻撃を回避できること。ダウン回避が確実ならば、絶対にダウン攻撃を受けることがないぞ。また、こうして回避した場合先に動けるようになるので、一気に反撃に転じることができるのだ。

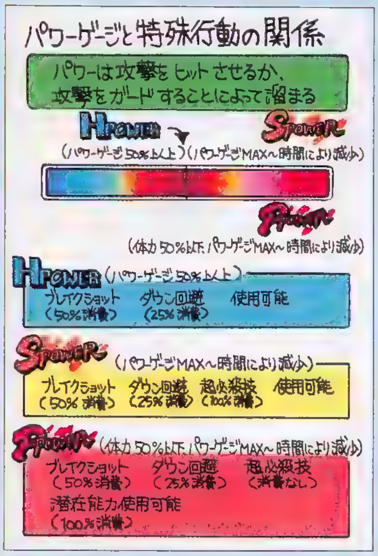


ダウン回避を使えば、ダウン攻撃を受けずに…、



さらに反撃することができるのだ！

ダウン回避を使うと、パワーゲージが25%ほど消費される。大した量ではないので、ダウン攻撃を頻繁に使ってくる相手には、ダウン回避をこまめに使っていこう。



全キャラ対応!!

コンビネーションアーツ表

使えそうもないルートの使い道を考えるってのも楽しいよ!!

担当：借金&CHU

とにかく覚えよう

リアルバウト餓狼伝説スペシャルが世に出てから20日くらい過ぎたが、対戦を楽しんでいるかな?今回は攻めの核ともいえるコンビネーションアーツの表を紹介しよう。

前作を遊んでなかった人のためにこのシステムを軽く説明すると、

一定の決められたボタンルートを順に押すことにより通常技の連携を出すことができるもの

と思えば理解しやすいだろう。例えばテリーならABCと順にボタンを押すだけでその連携を出すことができ、表に載っているルートのようにAB➡CやAB⬇Cとバリエーションがたくさんあるので戦法を組み立てられるわけだ。

コンビネーションアーツの特徴に、「基本的に相手にヒット・ガードさせて使っていくものだが、空振りしてても出すことができる」というのがある。だから、判定の強い横蹴りが続くBBを中距離に置いておくなんて使い方も生まれるかもしれない。

そして前述したとおり通常技の連携のため、キャンセルがかかる技が多いのも特徴の1つ。使えるルートを探せばそのまま連続技にもなるだろう。

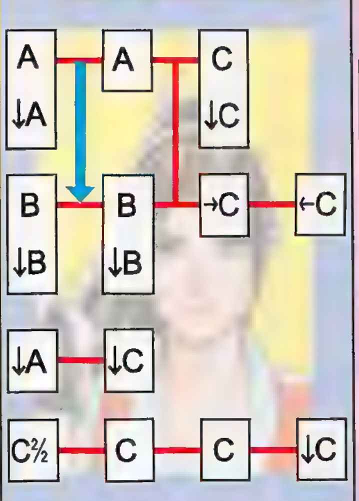


必殺技につなげて連続技を作るのも楽しさの1つ。

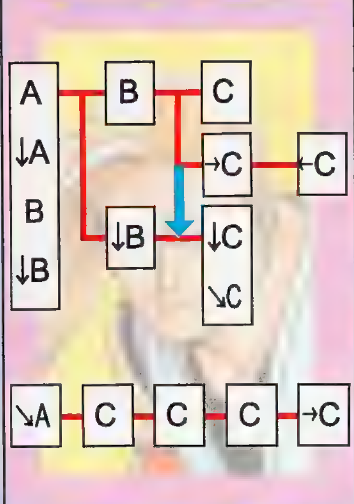
このように対戦においてかなり重要といえるものなので早いとこ身に付けて対戦の波に乗ってしまおう。

基本的に表に載っているとおりだが、細かい注意点があるので表の見方を読んで各キャラの表を役立ててほしい。

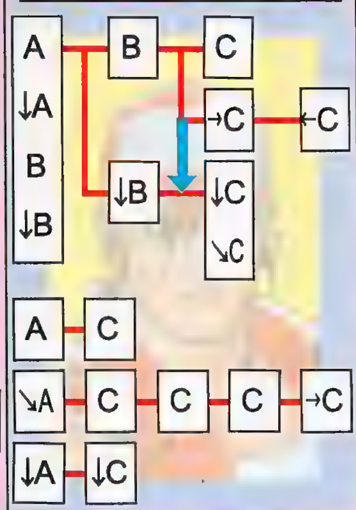
不知火 舞



アンディ・ボガード



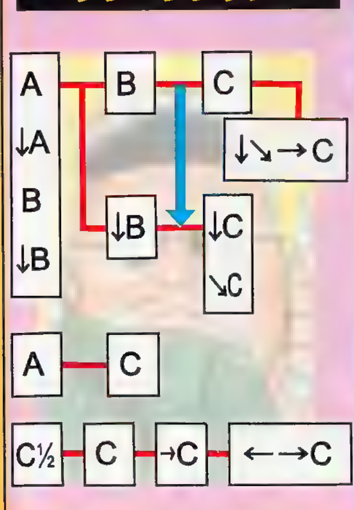
テリー・ボガード



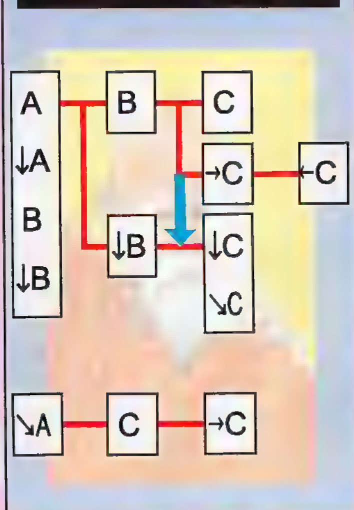
表の見方

- 表は左から右へ見ていく。
- ↓ は一方通行を表す。
- ½は２段攻撃の技だが１段目で次の入力をしないと次の技が続かない。
- ⅔は２段攻撃の技でどちらで次の入力をしても次の技が出せる。
- 立ちＣスタートのものは基本的に近距離のみ。

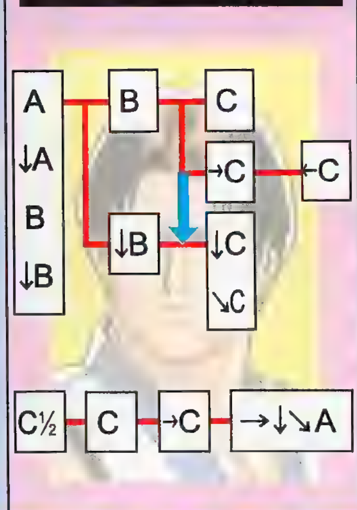
チン・シンザン



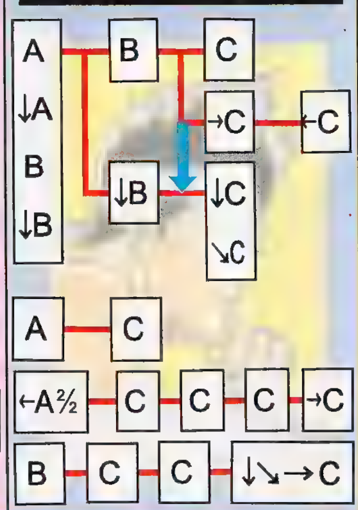
タン・フー・ルー



キム・カッファン



ジョー・ヒガシ




ブルー・マリー
A ↓A B⅔ ↓B
B
C →C
↓B
↓C ↘C
A C
C½ C C ←→B
ダック・キング
A ↓A B ↓B
B
C →C
↓B
↓C ↘C
↓C½ ↓C⅔ ↓C⅔
※強制2段
↓↘→↗B
山崎 竜二
A ↓A B ↓B
B
C
↓B
↓C ↘C
A C
↘A C C C
C ←C
ホンフゥ
A ↓A B ↓B
B
C
→C
←C
↓B
↓C ↘C
↘A C C
ビリー・カーン
A ↓A B ↓B
B
C
→C
←C
↓B
↓C
↓C½ C ↓↘→C
A ↓A C
ボブ・ウィルソン
A ↓A B ↓B
B
C
↓B
↓C ↘C
↘A ↓B ↓C
C½ C C C →C
↑C ↑C
秦 崇雷
A ↓A B ↓B
B
C
→C
←C
↓B
↓C
A C
C½ C ↓C ↓↘→C
秦 崇秀
A⅔ ↓A⅔
B⅔ ↓B⅔
A⅔ ↓A⅔
B⅔ ↓B⅔
C ↓C ↘C
C½ C C →←C
ヴォルフガング・クラウザー
A ↓A B ↓B
B
C
↓B
↓C ↘C
A C
C C½ ↓↘→C
ローレンス・ブラッド
A ↓A
A
C
B
→C
←C
B ↓B
↓B
↓C
A C
C½ C C C →C
フランコ・バッシュ
A ↓A B ↓B
B
C
↓B
↓C ↘C
A C
C½ C C C →C
望月 双角
A ↓A B ↓B
B
C →C
↓B
↓C ↘C
※ニュートラルをはさむ事
C½ C⅔ ↓C ↓C ↓C

初心忘れるべからず…
アンディボガード

骨法

必殺技が大幅に削除されたが、基本に忠実に闘おう。

担当：「超裂破団」団長・地味山えぬ夫



あわてない、あわてない…

前作あった技で、今回無くなった技はなんと6種類!! そのかわりに増えた新技は、といえば爆震のみ。かなり地味な闘いを強いられることになったアンディだが、これを機会に基本に立ち返った闘いかたを再確認してみるのも悪くないと思う。（負けおしみか!?）。

目指すはベーシック!!

というわけで、アンディの基本的な戦法の話に入ろう。

アンディといえば、飛翔拳、斬影拳、空破弾、昇龍弾が代表的な必殺技だ。このなかで使用頻度の高いのが飛翔拳と斬影拳。基本的にこの2大必殺技に、ジャンプ攻撃やコンビネーションアタックを交えて闘っていこう。

飛翔拳は出るまでが素早いのを利用して、相手の技がギリギリ届かない間合いからいきなり撃ったり、通常技にキャンセルをかけて削りに使っていく。

斬影拳は高速移動技で、一瞬で間合いを詰めることができる。飛翔拳のあとに大で出して一気に間合いを詰めたり、大でいくと見せかけて小で瞬間移動してジャンプ攻撃に移行してもいいだろう。

このように、飛翔拳と斬影拳の組み合わせだけでも数パターンの攻めを作ることができる。相手が飛翔拳のあとの斬影拳にカウンターで技を合わせてくるようなら、小の斬影拳で相手の手前に止まるように調節して、返りうちにしてやろう。これもバレてくるようになったら、飛翔拳のあとに小斬影拳を2回連続で出すといい。このとき相手が足払いなどを出してくるような場合には、離れた間合いから「飛翔拳→小斬影拳→空破弾」というコンビネーションが有効だ。このような誘いの小斬影拳は対戦でも必須のテクニックとなるので覚えておこう。



飛翔拳で足止めしておいて、



斬影拳で接近。

基本的に斬影拳や空破弾をガードさせたあとの選択肢は大きく分けて「地上で通常技」「ジャンプ攻撃」「ガード」の3つ。斬影拳をガード後に固まるようなら、そのまま通常技を出してキャンセル飛翔拳などで削る。ジャンプ攻撃とガードというのは、相手がこちらの斬影拳をガード後に小技で割り込んでくるようなタイプのプレイヤーに対して有効。ここまでは餓狼3までの考え方だが、リアルバウトには、「ブレイクショット」がある。アンディのブレイクショット技（ガードキャンセル）は今回は空破弾なので、失敗を恐れずに出して行けるのが強みだ。斬影拳をガード後に割り込んでくる相手なら、ブレイクショットの空破弾で返そう。これまでならガードキャンセルにせよ、どのみち昇龍弾だったので博打の要素があった。今回はガードキャンセルが空破弾になったことで、この点は心配しなくてもいい。



斬影拳をガードしたあとに通常技で割り込んでくる相手には、ジャンプからの攻めが有効。

ここまでは相手に技をガードされたときの動きかただったが、もし出したのが大斬影拳で、これがヒットした場合は、もう一度大斬影拳の入力を行えば「疾風裏拳」を出すことができる。これが入ればダウンを奪えるので、大斬影拳を出すときにはこのことを頭の隅に入れておこう。

ちょっと変わった攻めをしたいなら、ダッシュC攻撃がある。この技は滑りながら裏拳を繰り出すもので、相手にガードされたときのみ必殺技でキャンセルが掛かるという特殊な性質を持つ。この技を出すときは必ず、飛翔拳か斬影拳を入力しておこう。



ダッシュCはガードされた場合のみキャンセルが掛かる。

リアルバウトならではの技

ここまでがオーソドックスなアンディの闘いかただが、これにリアルバウトならではの戦法も組み込んで行ける。それは「コンビネーションアタック」。連続技の要となる要素である。組み合わせは前出の表を見てもらうとして、さっそく使える組み合わせを見ていこう。

●↓A、C、C、C、→C

ジャンプ攻撃が決まったときに狙っていくといい。最後の→Cはダウンを奪えるものの、キャンセルは掛からない。出し切るのなら、4発めで止めてほかの必殺技に繋ぐことを薦める。

●B、B、C

出し切ってもキャンセルは掛からないが、この組み合わせはほかに重要な意味合いを持っている。じつはコンビネーションアタックというのは相手にヒットさせなくても、空振りで出せるのだ。このときのボタンを押すタイミングは早めで、「タタタン」と速攻で入力してしまって構わない。これは通常技のリーチが短いアンディには極端に重宝するもので、足りないリーチを補ってくれる。リーチ負けしている相手にはアンディはキツイ闘いを強いられるが、そういうときはこの空振りのB、B、Cを盾に接近しよう。これはかなり重要なファクターなので、知らなかった人はすぐ実戦投入しよう。



空振りで出すB、B、Cは使える。リーチ負けしている相手にはこれで対抗せよ。

●↓B、↓B、↘C

相手と近いときに出すと良いコンビネーションアタック。↘Cで相手は空中に浮くので、ここに追い打ちを入れよう。このときに入れる代表的な技は、昇龍弾、空破弾、超裂破弾がある。

ラインを有効に使って攻める
不知火舞

ゲームはスペシャルになったけど果たして舞は…

担当：KKY-いなりん



前作ではお手軽な中段攻撃として猛威を振るっていた遠距離の立ちA攻撃だが、今回はしゃがみガード可能に変更されてしまったので、新たな攻めのきっかけを作っていかないといけない。



この写真を見ていただければ、言葉は何もいらない。

コンビネーションから必殺技

このゲームではコンビネーションから必殺技につなぐことが、全キャラに共通した重要な基本戦法であると言える。

舞のおすすめコンビネーションは、まず小技を2発出すことから始まる。これはAとB、立ちとしゃがみ、近距離と遠距離などに関わらず、とにかく小技を2発出せばよいのだが、例外としてBからAにはつながらないことと、2発目はしゃがみAにはつながらない。

この小技2発からCにつなぐコンビネーションをパターン1、レバー前（相手方向）入れCにつなぐコンビネーションをパターン2とする。

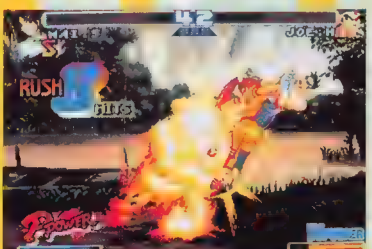
パターン1は3発目のCが相手を浮かせる技なので、必殺忍蜂か超必殺忍蜂でこれを拾うのである。ただ、間合いが離れていてコンビネーションの先のほうがギリギリ当たったような場合には拾うことができない。

パターン2は3発目のレバー前入れCが相手を別ラインに飛ばす効果があり、さらにレバー後ろCにつなぐと相手をもとのラインに引き戻すことができる。このレバー後ろCにキャンセルをかけて必殺技につなげる。

ここで使うのは乱れ花蝶扇か（超）必殺忍蜂がよい。乱れ花蝶扇は1発目がスカってしまうが、素早く連続入力していれば2発目から連続技としてつながる。それでも威力的には乱れ花蝶扇のほうが若干高いので、常にこれを使っていれば大丈夫…というわけにはいかない。この技は相手を転ばせることができないのでこちらの攻めがこの時点で途切れてしまう。よって基本的には相手を転ばせることができる必殺忍蜂を使っていく。しかし間合いが離れているときや体の小さいキャラにはつながらないときもある。



レバー後ろCが当たれば…、



超必殺忍蜂なら必ず連続技になる。

このようなときにはレバー後ろCが当たれば必ずつながる乱れ花蝶扇を使う。乱れ花蝶扇にはもう1つ重要な使いどころがあって、HIT数の多さを生かして相手を画面端に追い込んでいるときに気絶させることを狙うのである。



画面端に追い込んでいたら乱れ花蝶扇。

起きあがりを攻めよう

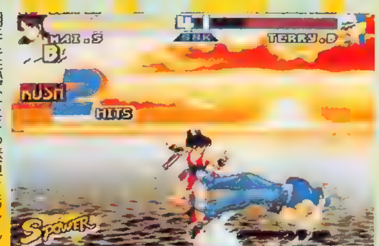
まず相手を転ばせることができたら、Dボタンで急いでライン移動する。そして倒れている相手と少し離れた位置で待ち、ちょうど相手が起きあがるころに自分と相手が一直線に重なるようにダッシュする。そして相手が起きあがったところにCボタンで対ライン攻撃を出すのだが、このときCボタンを押すタイミングを変えることで相手の表から攻撃することも裏から攻撃することもできる。

これは相手を転ばせることのできる技なら何でも良いというわけではなく、技のあとの硬直、相手の倒れている時間、相手との間合いなどが関係してくる。舞にはこの条件を満たす技が多く揃っていて、投げ、（超）必殺忍蜂、龍炎舞、陽炎の舞などが当たったあとが狙いどころである。

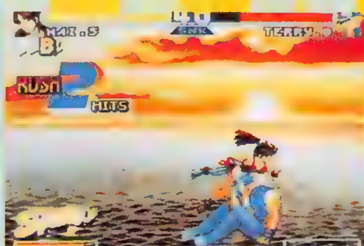
ここで注意したいのは相手がダウン回避をした場合である。素早く反応してこちらに転がってきたところを投げてしまうのが有効だが、それは相手がボーッとしているときの話。ダウン回避→リバーサル無敵技と出してくるようだとちょっと具合悪いが、こうなるとあとは読み合いの勝負になってくる。

また、こちらが別ラインに移動したのを見て相手が起きあがりにCボタンを連打すると、こちらの対ライン攻撃が負けてしまうこともある。こちらがきちんと対ライン攻撃を重ねていればあまり負けることはないがタイミングが少しシビアなので、このように対応してくることが多い相手にはしゃがみの対ライン攻撃を重ねると余裕でこれに勝つことができる。

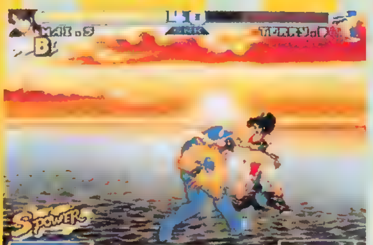
もう1つラインを使った攻めで覚えて欲しいのが、Bボタンでのライン移動攻撃である。この攻撃は中段判定になっているので、しゃがみガードをしている相手にダメージを与えることができる。ただこの技が当たったあと相手に反撃を受けることはないが、ここから連続技につなぐことはできない。



相手を転ばせたら素早くライン移動して、



起きあがりにあわせるようにダッシュして、



Cボタンを押すタイミングを変えて表から裏から攻撃。

今回はちょっときついか?

というわけで、今回はラインを使った攻めかたを書いたが、これは舞に限った戦法ではない。実は、舞ならではという戦法は今のところあまり良いものがない。

逮捕するっちゃ!! ホンフゥ



クンフー

相手に嫌がられてこそ本物!!
知的に暴れるのだ。
担当：借金

俺のヌンチャクが!!

スペシャルになって技性能が割と変化したことによりホンフゥ自慢の対空が打撃を受けてしまった。

地上戦を五分に戦っている時に相手が跳び込んできたのなら、ハエタタキ（⇧A）と制空烈火棍を使って迎撃することができるので問題はない。

問題なのはダウンさせられた時に跳び込まれた場合。ハエタタキは通常技のためこの条件では使わないとして、制空烈火棍。無敵時間があるのは大のみで、それも引き付けた跳び込みだとガードが間に合ってしまうのである。そのためダウンさせられた時の選択肢に対空必殺技という項目はホンフゥにはもうないのだ。起き上がりに攻められた時の選択は、Hパワー以上ならブレイクショットが、その前の段階としてダウン回避。

ホンフゥのブレイクショットは制空烈火棍の大のみ。使う時は豪快にいこう。ダウン回避した場合はラインがずれた状態から始まるので相手の行動に合わせた対処が必要だ。ほかの選択としては、バックステップが無敵時間を持っているため一応緊急回避っぽく使える。あと素直にガードすることも忘れちゃいけないぞ。



制空烈火棍を入力してしまう癖があるなら直さなきゃマズイ。



バックステップはかなり使い勝手がいい。

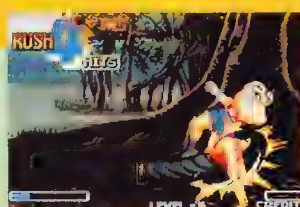
ノリ重視!!でも考えて暴れよう

空中から襲いかかる電光石火の天・下段強襲の電光石火の地・流れを変える制空烈火棍・その他もろもろ、これだけ技があると誰だって暴れたくなる。しかし、必殺技の1つ1つにちゃんと欠点があるので、ただ使うだけではダメだ。

電光石火の天は連続技用としてだけでなく、攻撃の要として使っていく技。相手の下段攻撃をかわしつつ攻撃できるのでつい多用しがちだが、狙われると相手に当たるまでに空中で落とされてしまう。そこで1セットと考えて使い分けるのが電光石火の地だ。下段を襲いかかる技のため相手に警戒させればガードさせやすくなり天を生かせる技。だがコマンドが溜のためいつでも出せるわけではないのが欠点。この2つをうまく使っていくことが勝利のカギを握っているといっていい。

ホンフゥの技は全体的にリーチが短いので中距離ではあまり技を出さないが、牽制する時はBBを素速く（コンビネーションアタックの空キャンセル）押してのキックか、Cのヌンチャクといったところ。Bはレバーが前に入ると踏み込み蹴りが出るのでニュートラルが基本。これらで牽制する時もすぐに地のために溜めることが大事だ。

ホンフゥの狙いは近距離によることなので相手が動かない時は天や地を使って強引に近寄ってもいい。また攻めてきそうなポイントには制空烈火棍や九龍の読みを使って暴れぶりをアピールしよう。



地で突進した時は連打で終わり方を変えるのだ。

近距離での攻めは下段判定の下Bから入るのが理想。ヒットした時は、近いなら下BB⇨C⇦C→天の連続技を、⇨C⇦Cが当たらない間合いなら下BB⇧C→制空烈火棍を決める。ガードされた時はブレイクショットに気を使いながら下B下B→天 or 地、下BB⇨C→天などと攻めていこう。通常技を返してくると思ったら地を多めに、またたまに九龍の読みを混ぜていくといいだろう。相手に攻めが移ったら反撃ポイントにカード、下Bと制空烈火棍をバレないように使いわければOK。なんだかんだといってもやはりホンフゥの基本は暴れッス。

とどめは何度でも刺せ!!

相手を転ばせた時に使う追い打ち攻撃技、トドメヌンチャク（⇩C）を使うポイントが割と多く存在する。投げの後、制空烈火棍の後、九龍の読み後など相手をダウンさせる技の後はほとんど決めることができる。そのため毎回トドメヌンチャクを使っているのとそうでないのとでは、かなりダメージに差がでる。トドメヌンチャクはダウン回避を使われない限り回避不能なので相手がうんざりするまで叩くことをホンフゥは要求している。暴れの後はトドメヌンチャクと体に覚えさせてしまおう。



相手をダウンさせる。



トドメヌンチャクでダメージを稼げ!!

ホンフゥらしいといえばそれまで

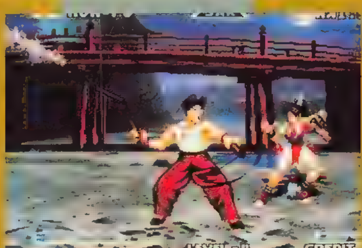
ホンフゥの潜在能力は言わずと知れたカデンツァの嵐。近Cや下BB⇨C⇦Cから連続技になるためかなり頼もしい。と思ったら大間違いだ。連続技になるので使っていくのはたしかだが、カデンツァの嵐終了後に相手を端に追い込んでしまう位置の時は注意が必要。というのはカデンツァの嵐が決まった後、ホンフゥが余韻に浸る時間があるのだが、その時間があまりにも長いため起き上がった相手の投げが確定してしまうのである。対戦相手が山崎やダックの時にはただの自殺行為になってしまう。だからカデンツァの嵐で端にいってしまう時には、相手をKOできるか、投げをくらってもいい状況またはキャラという点に注意して使うこと。



この直後に投げが確定してしまう。ホンフゥらしいけどさぁ…

旅先気分

秋に温泉旅行に行ったとき撮ったものです。なにかの準備運動でしょうか?気になります。（東京都　なまやさい君）





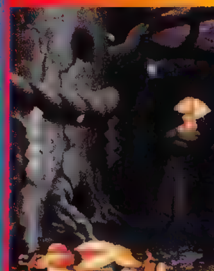
いっぺん死んでこい～！

山崎竜二

我流喧嘩空手

開発に愛されているとしか思えない彼、「刃物（ドス）はこうやって使うんじゃあ！」

担当：はまー



すでに発売されてけっこう経っているとは思うが、一応セオリーどおり基本の紹介といこう（次やる時は爆発するぜ）。

より使い込まれて実戦的に!?

●蛇使い

ダメージが大幅に増え、牽制どころかこれだけで勝てるほど使い勝手がよくなった。

注目の下段蛇は、出の遅さがやや気になる（小技キャンセルでつながらない）が、リーチは前蛇とほぼ同じと考えて構わない。前蛇がしゃがまれると当たらないキャラ相手には、こちらをメインに使っていこう。

前作（RB）同様、ボタンを押し続けることで威力も上がる。「いくぞ」を3回しゃべるとMAXになり、下・中・上と連続3回攻撃するようになるぞ。さらにこの時は空中ヒット判定がついているので、3発モロに当たればゲージ1本分の体力を奪い去ることができる。

ちなみに、溜めキャンセルはDボタンになっている。終わりに若干の硬直ができたが、実戦レベルでは特に違和感はないはず。



BBC後追い打ちに行かずに溜めてみよう。ヒットすればこのダメージ。

●裁きの匕首（あいくち）

Aのみになったためか、出は早いものの硬直がやや大きくなってしまった。しかし相変わらずの破壊力なので、連続技としてうまく使っていきたい。



◆ACCCC裁きだけでこの減り。



浮いたところをナイスキャッチ。
もはやこれがステータス!?

ACキャンセルからアッパーがつながり、

●ギロチン

最初に相手を浮かせるアッパーが追加されたので、地上の相手にもダイレクトで狙えるようになった。対ライン攻撃で引き戻してからつながるのはおいしすぎる。

コンビネーションで浮かした時はアッパーがスカってしまうが、しっかりキャッチできるぞ。

●ジャンプ攻撃

斜めジャンプ大キックが横に長い技に変更され（その分下には弱くなったが）、小ジャンプから攻めやすくなった。

出も早く、ローレンスなど背の高いキャラにはB→Cが連続ヒットする。

●追い打ち

ヤクザっぽく踏みつけるようになった。出が非常に早い。

●コンビネーションアタック

BB↘C→BB↘C
ACCCC→↘ACCCC
（←C）
に変更され、B→（←）Cが消滅、ACが追加された。ACは地上でギロチンにつなげられるので便利。

痛ェだろう!? オレ様だって痛ェんだよう!!

新技の爆弾パチキはコマンド投げで、間合いがかなり広い。



この間合いからでも吸える。遠立ち小キックが届かない距離だ。

威力も高く、最高条件ならゲージの半分を持っていく。

ただ、コマンドの関係上いきなり出すのは少々難しい（↑とボタンが同時でないといけない）ので、↘A中に素早く入力し当たる前に空キャンセルするといい。

アマチュアはギロチンに今度は…!?

今回のドリルも、つかんでから発動するまでの間にCを連打することで、4段階にパワーアップする。前作では壁に与えるダメージに影響があった程度だが、今回は威力が大幅に上がるぞ。



連打数の受け付けはそんなシビアじゃない。

バリエーションは、

①通常技ラッシュA
②通常技ラッシュB
③パチキ8連発
④蛇使い21発乱れ撃ちを決めた後、ドリルアッパー4ヒットフィニッシュ。



4段階ならこのとおり。



1段階だとギロチンより減らないが、

テクニカルキャラ筆頭
望月双角



手数多く闘いたい人、選択肢がなるべく多いキャラが好きな人向けだ。

担当：P・鈴木

双角はとにかく攻めの連係が楽しいキャラである。やることは多いぞ。それでは状況別に使っていく技を考えていこう。

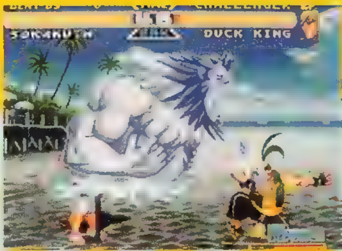
守りのかためかた

双角は攻めの能力が高いと思うが、守りの能力が低めだ。なんとか工夫をして使っていかなくてはならないぞ。

・跳びこまれたらどうしよう

まず考えられるのが、↘+A。この技は斜め上に判定が出るので対空として使える。だが出るまでが遅いのが欠点だろう。先読みが必要になる。

そして喝。この技も対空として使えそうなものだが、やはり出が遅いのがネックだ。



このモーションがなければなぁ。なくなるの?下記参照。

出の早さからいえば、憑依弾が良いのだが、対空した後の反撃に注意する必要があるだろう。

・攻め続けられて困ってます

ブレイクショット技が野猿狩りと、使えない技ナンバー1に輝く双角。無理して使うのも根性が感じられるが、やはり使わない方が勝率は上がりそうだ。スキが大きい技に対して使う程度でいいだろう。

相手の攻撃が途切れる瞬間を狙ってレバーをぐるぐる、C連打の鬼門陣を出していくのも効果的。クラック系統の技をガードした後は迷わず狙っていこう。ダメージも高い。

そして相手の反応力にもよる対処法なのが、↓↙←+Dで出せる火の玉。この技はライン移動しながら攻撃するので、逃げる手段として使える。しかし反応のいい相手には対ライン攻撃をくらってしまう。相手に合わせて使ってみよう。

攻めるための材料です

さてお待ちかねの攻めだが、このスペースでは足らないので材料だけ記しておこう。次の攻略までに出せるようになっておくべし。

・まきびし (↓↘→+A)

硬化は小さいので、牽制技として使っていける。通常技からつなぐ技はまきびしが基本になる。さらにこの技を利用した大ワザもありだ。

・邪棍舞 (A連打)

この技を出している最中にも追加コマンドが控えている。

→+C…ダウン技。相手が突進をくらったら4ヒット目に入力しよう。この技の後には↓+Cの追いうちが入る。

↙+C…対空の↘+Aと同じ技が出る。対空能力は高い。

↘+C…下段技が出る。相手が立ってガードしていたら即入力だ。

↗+C…中段技が出る。これにより邪棍舞をガードさせたらほぼ確実にダメージが望めるわけだ。

D…対ラインに判定のある技が出る。基本的に死角はなくなることになるのだ。

この技を相手にガードさせられる状況を考えておこう。



お世話になります、この中段技。相手が立っていたら↗+Cだ。

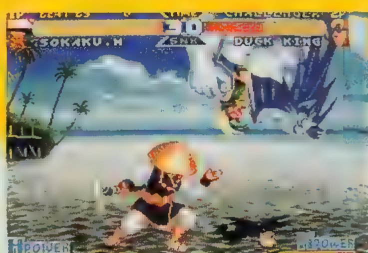
・憑依弾 (→←→+C)

判定が大きい上に攻撃力も高く、文句なく使えるといいたい技だが、出した後の硬化の長さに注意しよう。画面端でガードされると反撃をくらってしまう。

ヒットさせた後は追いうちが入るので決めてもいい。

・鬼門陣 (レバー1回転+C)

投げ技。間合いが広く、ダメージも大きい。投げ技なので出るまでの時間が0(ゼロ)というのが強みだ。狙える場面は少ないが、決めていきたい。



あれっなんで動いてんの?下記参照。このあと追いうちが、

・火の玉(仮) (↓↙←+D)

出した後の硬直は大きめだが、対応しきれないプレイヤーに対して使えば効果は高い。

2人が同じラインにいるときに別ラインへ移動するために使うのもいいし、対ライン攻撃として使うのもいい。ただしガードされると痛いかも。

・超必殺技

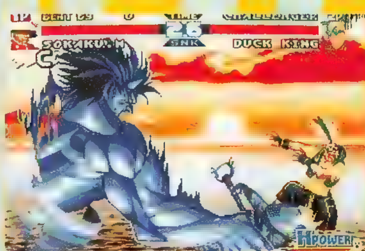
(→↘↓↘→+BC)

連続技としては使えないものの、別ラインにも判定があり、硬直も小さい。ことあるごとに出しておくといい。

・潜在能力 (→↘↓↘→+C)

なんとこの技、今のところガード不能のようなのである。(ときどきCPU戦でガードされるときもあるが、原因は分からない。情報求む。)

対戦慣れしていないプレイヤーには対処しにくい技だ。



早いよ、この技。ガードもできないよ、減りも大きいよ。

とりあえずはこんな感じで

まずは跳びこみ技だ。基本的には小、大ジャンプともにCでいいだろう。小ジャンプCは対空としても機能するぞ。たまにBを使ってもいい。

相手に近づいた後はCAで攻めてみよう。おすすめは、

●↓B・↓B・↘C

●↓B・B・↓C

の2つだ。これにキャンセルで必殺技を出していこう。素直に↓Cの足払いを出したり、↘Aを使ってもいいね。

↓Bが届かない中距離戦で出していく技はC、↓C、空CA(ゴンビネーションアタック)でB・B・↘C、そして跳びこみ、必殺技だ。

●連続技コーナー!

・↓B・↓B・↘Cキャンセル雷神愚、追いうち

・↓B・B・↘Cキャンセル火の玉・雷神愚・追いうち

いずれも浮いた相手に(→↓↘+B)を入れよう。



この技にキャンセルで火の玉、浮いた相手に雷神愚を決めよう。

まきびし強しモード

まきびしは相手に当てないと次のまきびしを出せないことはご存知だろうか。ステージ内(画面内ではない)まきびしが残っているときにこの現象は起こる。

だがこの「次のまきびしが出せない」状態を利用した原象がある。それは、まきびしが残っているときに、

(A)憑依弾を出すと、鬼が最後にだすモーションが消える

(B)鬼門陣を決めた後、双角がすぐに動けるようになる

というものだ。これにより、

(A)は憑依弾を対空、連続技として使えるようになる。

(B)はもっとすごい。相手が着地した瞬間に憑依弾を出すと連続技としてつながってまう。

キャラ限定だがゲージ1本の減りは大きすぎだ。次回で分かりやすく説明しよう。

元気いっぱい! フランコ・バッシュ



見た目での印象はまるで変わってしまったが、強力なパワーだけは健在だぞ。
担当：ワイルダーKEI



リーチのある技を活かす

フランコの持つ立ちC攻撃やバッシュトルネード（→＋B）はリーチが長く、離れた間合いから攻撃していくことができる。

しかし、調子に乗って出しているとジャンプ攻撃で止められたりライン移動で避けられるので、こちらもその行動に合わせて対策を練らなければならない。

取り敢えず立ちC攻撃をされたら、ライン移動をして様子を見てみよう。相手がジャンプしてくるようなら着地に合わせて対ライン攻撃（立ちC）↓ダブルコングを狙っていこう。ゲージがたまっていれば（または体力ゲージが一本なくなっていれば）、メガトンスクリューが連続技になる。

相手がライン移動した場合はほぼ一緒にライン移動しているわけだが、このときはそのまま立ちCを出して攻撃するか、バックダッシュをして様子をみてからダッシュジャンプ攻撃を仕掛けるといいだろう。

それから、ダブルコングは連続技として最も使い勝手の良い技であるが、ガードキャンセルもしやすい。コマンドも難しくはないほうなので、積極的に狙っていくといいだろう。相手のコンビネーションアタックなどは格好の的だ。



うーん長いぜ!



積極的に狙っていこう。

使いやすくなったウェービングブロー

今回のウェービングブローは、連続技としても相手を惑わす方法としても、前作とはまた違った使い方ができる。

しかも、このウェービングブローから技が繋がるのも嬉しい点の一つ。コンビネーションアタックのC→C・C→Cからこの4発目にキャンセルをかけて、ウェービングブロー→しゃがみA→ダブルコングが連続技になり、フルセット決まれば相手の体力を一本以上奪うことができる。ただし、フランコ同士だとこの連続技は決まらない。

ウェービングブローはダックのクロスヘッドスピンや双角の渦炎陣ほどの俊敏性はないものの、攻撃しながらラインを移動するという特性がある。

もちろんガードされたときに相手がCボタンを連打していた場合は、フランコはガードすることができずに相手の対ライン攻撃をくらって引き戻されてしまう。

ただ、すべての相手が反応してくるわけではないので、そこから決め打ちで立ちC↓ダブルコングを狙っていくのもいいだろう。

それから、別に相手にガードさせることもなく、少し離れた間合いから出して相手の様子を窺うのもいい。このとき、ジャンプしてくれれば万々歳なのだが……。



ダブルコングでフィニッシュ!!



そしてボタン連打でしゃがみAへとつなげて…



で、キャンセルをかけてウェービングブロー。



これがCの4番目。

ガッツダンクの弱点

ガッツダンクは対空技として活躍している技であるが、弱点がないわけではない。出てしまえば強力なのだが、出かかりに隙があるので起き上がりにリバーサルで出したとしても止められてしまうのである。取り敢えず起き上がりに出すのは控えたほうがいいだろう。

また、対空として出すときも、相手のジャンプ攻撃を先読みして出すようにしたほうがいい。



知っていないとリバーサルで出してもこうなってしまうぞ。

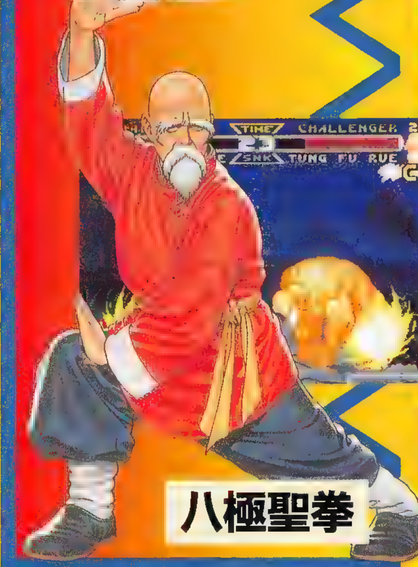
パワフルボクサー 彼の名はフランコ・マッチョ

フランコの技はその一つ一つが強力なので、ヒット数が少なくても相手の体力をかなり奪っていることがある。が、その反面通常技の出が少し遅くなっている。

必殺技の中でゴールデンボンバーという技があるが、この技は突進していくスピードが速いので、スタート開始直後に使ってみると効果的だ。

ただ、ガードされるとやはり隙が生じるので、A＋Bで出すことのできるバロムパンチも使うようにしよう。この技も、突進していくスピードは速いぞ。ちなみに、この技はしゃがみガード可能だ。

じじい、いけてます!!
タンフールー
あまりのパワーアップぶりに皆脱帽するだろう
担当：MVP



小さな老人が今再び旅立つ。その名は「タンフールー」というわけでここではリアルバウト初参戦となったじじいについて対戦攻略をお届けしよう。

必殺技を知る

タンフールーの必殺技はいいものがそろっている。まずは必殺技から見てみよう。

●怒顔砲
これは斜め45度に弾を飛ばす技だ。実際に使ってみると、45度よりも若干下ぐらいのところに跳んできた相手に当てやすい。
出が速いというわけではないので先読み対空だ。

●大衝波
出が速く画面の端と端まではいかないがかなりのリーチを誇る衝撃波を出す。
ダメージも高く、攻撃判定がかなり残っているので非常に使いやすい。先読みで跳ばれるとキツイが頼りになる技だ。遠距離、近距離ともにお世話になるだろう。



先読みされないように使うと非常に強力な大衝波

●前疾歩
その名のとおりの突進技。先端部分を当てていくようにすれば反撃を受けないので、近～中距離で多用していってOK。小だとダウンを奪えないので、そこから続けて攻めていけるのが非常にいい。
またコンビネーションアーツの最後に使っていく必殺技でもある。


猿のように使っていってもいい小前疾歩

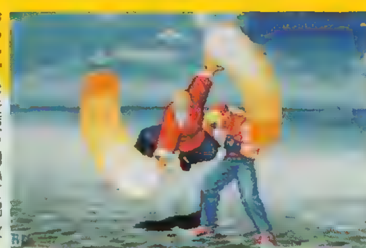
●烈千脚
その場から斜め60度ぐらいの角度に蹴りを出しつつ上昇する。ブレイクショット技である。
使いどころはやはり先読み対空。また、割り込み技としても使っていこう。ただしガードされたら大ダメージは覚悟しよう。

●旋風剛拳
対ラインに判定を持っているが、ただそれだけ。画面端なら連続技につかえるがそれもかなり限定されている。

●撃放
技を出してから溜めれるが、溜めすぎると連続技にならないので適度なところで離そう。コンビネーションアーツからつなげることが可能だ。

コンビネーションアーツ

タンフールーのコンビネーションアーツは、**●⬇BB➡C⬅C小前疾歩** できまりだ。これ以外だと入力が簡単なABCがやりやすい。
たいていこれらはジャンプ攻撃からつなげるが、この場合ジャンプCが判定、リーチともに申し分ない。
ジャンプCは見た目で左右両方に判定がありそうだが実際は自分の前方だけである。そこで、通常ジャンプからDを使って振り向き、Cを出すと、相手はジャンプ攻撃と感違いすることが多いので、スカし投げやいきなり⬇Bから攻められるので重宝する。


ジャンプCを振り向いて出しているが見た目はわかりづらい。

固めに使用する技

このゲームは固めると相手のゲージが溜まってしまいブレイクショットの的になりがちだ。しかしいきなりコンビネーションアーツにいっても、それは同じことなので、やはり少しは固めをしたほうがいいだろう。
固めに使う技はというと

●BB
●⬇Cから大衝波 or 前疾歩
●おもむろに前疾歩

などが挙げられる。
代表的なこの3つの連係は必ず使っていきたい。

●BB
最初のBがリーチが長いのでカッカッ当てていってOK。2発目のBはスカることが多いが前進する役目があり、ここで次の⬇Cまで出してしまってもいいだろう。BBからABやBB➡C、もしくは投げ等が有効な連携だ。


BBを使って固めるのもいいかんじだ。

●⬇Cから大衝波
溜まっていれば大衝波でけするのがいいが、別に⬇Cだけ当てていってもいい。リーチが長いので重宝するぞ。


⬇Cはリーチが長くて当てやすいぞ。

●前疾歩
先程書いたとおり先端部分だけガードさせるように小を多用していく。

遠距離戦

⬇Cからの大衝波をガードさせた時等はもうすでに遠距離戦だ。
遠距離ではダッシュジャンプCか大衝波、怒顔砲、バクチの大前疾歩を狙っていく。
特に重要なのが大衝波と怒顔砲の組み合わせだ。大衝波はダメージが高いがダッシュジャンプ攻撃をくらう可能性があるので、それを怒顔砲の先読み対空で落としていく。


怒顔砲で落とす。まさに跳ばして落とすの典型例。

実際に対戦をしていると、やはり大衝波は狙われやすいので怒顔砲6大衝波4ぐらいの割合で少し怒顔砲を多めに使っていくといいだろう。

なんと挑発に秘密が…

タンフールーは頭に汗がつきやすいのでよく磨くが、今日はなんと体まできれいにしてしまう衝撃的なじじいを見てしまった。
やり方は簡単。ボタン連打するだけ。寒風摩擦をするぞ。しかもゲージ溜まっていく!!


寒風摩擦をするとゲージが溜まる…が、キャンセル不能。

お手軽キャラ筆頭
チン・シンザン

他のキャラよりも単発技重視のチン。使いやすさは保障しよう。

担当：でもなぁP・鈴木



転がることが生きがい

チンはやることが少ない。少ないだけあって覚えるまでにさほど時間はかからないはずだ。良く言えば即戦力キャラということになる。手っとり早く極めてしまおう。

まずは守りの面から固めていこう。

●跳び込まれたらどうしよう

必殺技の太鼓腹打ち（↓ため↑+A）で対空を狙うか、破岩掌（←ため→+B）で下をくぐってしまおう。氣雷砲・上方（→↓↘+A）は出が遅いので対空性能はいまいちだ。

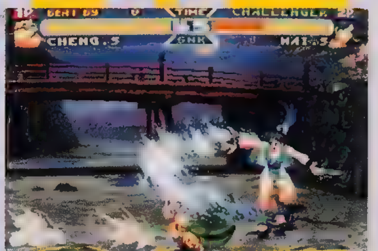


満腹（→・↓↙←+B）の性能も悪くはないが、ほどほどに。

●固められてしまったときは

Bの回転で相手の一瞬のスキに割り込んでいくか、GCを使ったCの回転で反撃していくかがいいだろう。とくに相手が通常技キャンセル飛び道具を出してきた場合にはBの回転（太鼓腹も可）で反撃をしておくといい。

このように、チンの守りの基本は回転となる。常にためておくクセをつけておこう。



龍炎舞の下をくぐることもできる。判定が小さいのだ。

攻めるときも回転

それでは攻めに使っていきたい技を挙げてみよう。

●氣雷砲（↓↘→+A）

出るまでが遅いので、連発していく技ではない。遠距離からアクセント技として使っていくといい。同様に氣雷砲・上方（→↓↘+A）も使っていこう。

●破岩掌（←ため→+B）

チンの主力技。とにかくスピードが早いので、相手の不意をつくように使えば効果は高いだろう。

相手キャラによってはガードされた後反撃されてしまう点に注意しよう。

●太鼓腹打ち(↓ため↑+A)

相手が跳ぼうとしたり大技を出そうとした場合に、合わせて使っていくといい。相手に腹を当てた後は自分の手で軌道を修正できるぞ。

●超必殺技（↙ため↓→+BC）

当てれば大ダメージなので、氣雷砲の代わりに使っていくといい。ただ出るまでが遅く、削りダメージも小さいので、無理して出そうとする必要はないぞ。

●潜在能力(→↘↓↙←+C)

技を出すと画面外にまで移動する。このときレバーで左右に動かせるぞ。相手をめくるように使うといい。

ただ、この技は相手にライン移動されると以上な技なので、それに対しての作戦（例えば相手と離れるように着地するとか）が必要になってくる。はっきり言えば使えない。

●通常、特殊技

しゃがみCは下段技でキャンセルも可能。リーチも長めなので牽制技になる。

→+Aは中段技、数少ない崩し技なのでぜひ使っていきたいところだ。

他に使える通常技が見つからないのがチンのお手軽キャラたる所為（ゆえん）だろう。

戦いの組み立て方

基本的に近距離で戦っていく理由はないので中距離以遠の間合いで戦おう。

相手が攻撃できない程離れたら、おもむろに氣雷砲がBの回転を出す。ここでの狙いはゲージをオレンジ色にまで増やすことにある。ダメージにこだわる必要はないだろう。

Hパワーまで溜めることに成功したら、GCを狙うために跳びこんでみよう。ここから考えられる行動は、

(1)→+Aの中段

(2)相手の硬直が解ける、あるいは中段が当たるタイミングと合わせるように↓B

(3)相手に手を出させるために技を出さない（GC狙い）

(4)思いきって投げ

くらいだろう。(2)の↓Bがヒットした場合（または相手のゲージが青い場合）は、

●・B・ぴょ・↘Cキャンセル必殺技（氣雷砲・上方）

を狙っていくといい。

さて次は回転の後の攻防だ。B回転の後はスキが小さいのでGCを構えておくといいだろう。相手の対応が遅い場合は再びB回転で攻めていくのも強力だ。跳びこみもいいね。



跳びこみに成功したら、まずは→+Aの中段か…



あえてタイミングをずらした↓Bの足払いかで攻めてみよう。

ただ、B回転の後に反撃が可能なキャラも存在する。こんな相手に対しては、回転の頻度を落とさねばならない。

一応、B回転を当てなかった後のスキはないに等しいので、間合いを計って目前まで回転、着地後投げということも可能。

基本が待ちでチクチク回転、これは対戦相手が嫌がるキャラになりそうだ。



相手との間合いを計ってB回転で急接近。



ガードしている相手に対して投げを決めよう。

やっぱり昔と一緒?

お久しぶりです。ですます調のP・鈴木です。今回は初心者がかわいそうになったので出てきました。

チンの通常技を見て下さい。多くの技が前作のものと変わらない動きで残っています。大変懐かしいことです。

でも、です。単発の通常技で実戦において活用できるものはあるのでしょうか。おそらく↓Cぐらいさだと思います。立ちBに至っては以前同様、欽ちゃん入ってます。

必殺技を満足に出せない人はまず通常技から覚えますが、ここでまともに使える技が↓Cしかないとあれば、必殺技を出せるようになるまでは負けるしかありません。うーむ。



アディオスにしてアミーゴ、それでいてイッツアスウィート♡
ローレンス・ブラッド



元祖ホモオヤジキャラ、堂々の復活！今回も断然とばしてるぞ！特定のキャラ（テリー・アンディ・キム・ボブ・ビリー）に挑発をすると…

担当：エセ外人系が好きなジョッキー★笹岡

ローレンスが再び餓狼で暴れ回る！

今、ローレンスが面白い。今回餓狼伝説スペシャルから復活して、そのパワーアップぶりは目を見張る物がある。しかも、見た目が笑える。

●極悪非道技・ブラッディアクセル

まず、必殺技のブラッディアクセルが、とんでもなく使える技なので、これだけ出してても十分に戦える。

詳しくは下を見てもらいたいが、このブラッディアクセルからは、3つの必殺技に分岐させることが出来るのだ。

そのままボタンを押せば、ブラッディカッターで、←↙↓+ボタンでブラッディシューターが、更に、相手の近くで引きつけてレバー+ボタンで、投げ技のブラッディプレスとなる。

基本的にブラッディカッターの判定が強く、めくりが狙えるのでガンガン使っていこう。

ただし、しゃがんでいる相手は投げられないし、相手はしゃがみガード出来るので、そこからの攻め方は考えよう。

●コンビネーションから

コンビネーションは、基本はBB→C←Cを基本にして、離れたところからAACや、下BB→C←Cにしたりとバリエーション豊富に攻めよう。

ほかには、立ちのCCC↓ブラッディスピンもいける。

さて、BB→C←Cを決めたら、そこから、ブラッディサーベルやブラッディフラッシュを入れてやろう。ブラッディフラッシュの入力は、超速めだぞ（BBCCを先行入力だ）。

●そのほかの技



ブラッディアクセルは、しゃがみガードが安定ガード。このあと攻めよう。



AB同時押しから、↓Cで避け攻撃。でも、そのまま避けてたほうが強いぞ。

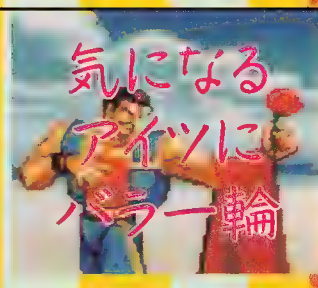
下+BCでフェイント。AB同時押しで避けが出て、更にそこから↓+Cで避け攻撃だ。

ブラッディアクセルからの攻めかた

ブラッディアクセルからカッターを普通に出すほか、めくるように出してみたり、当てると見せかけてブラッディプレスにいったり、ブラッディカッターをガードさせてからの攻めを考えてみたりしよう。



気になるアイツにバラ一輪



ガロスペのローレンスから、ゲレルト、ピエールと来て、再びローレンスに帰ってきたワケだが、やっぱり使っていてしっくり来る度合いが違う。

今回のローレンスは、いきなり「アミーゴ！」に始まり、断末魔は「アーディオース！」だし、特定の美形男キャラには挑発で「う〜んイッツアスウィート！」とか言うし、もう男色家肌をバリバリ感じさせるキャラになっていて、私の心をくすぐってくれる。

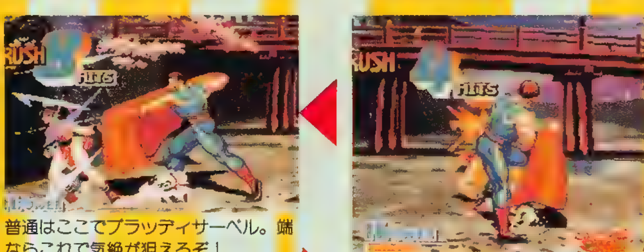
あ、でも、私は決して男には興味はない。**昔ちょっと誘われただけだ。**



気になる人への意思表示。一輪のバラが、対戦相手の心を掴む。

コンビネーション（BB→C←C）からの攻めかた

基本のコンビネーションは、BB→C←だが、最初のBを↓Bにして、下段から攻めると効果的。ほかには、AACの始めのAAが長いので、アレンジしてAA→C←Cとすると、かなり遠間からでも攻められてGOODである。



普通はここでブラッディサーベル。端ならこれで気絶が狙えるぞ！



ゲージが赤ければ、ここから「ブラッディーフラァーッシュ！」。

残念ながら、ファイナルデスブラッディは連続にならない。フェイントにはなるかも？



間合いの取り方が重要!!

ヴォルフガング クラウザー

体がデカイというのはアドバンテージにもなるし、ハンディにもなる。特性を見極めた闘いかたを覚えよう。

担当：超必失敗のカイザージャンプなら誰にも負けない(笑)FRS-N. O

カイザーな闘いかた

クラウザーは体のサイズがとにかく大きい。これは技のリーチも長いことを意味するわけだが、それと同時に厄介な特徴も抱え込んでしまうことも意味する。これの代表的な例が「技の出が遅い」という点で、クラウザーの弱点ともいえる部分である。ただし、いくら技の出が遅いとはいえ、このゲームではコンビネーションアタックのおかげでこういった弱点はなんとか補うことができる。問題となる点は、相手に固められた場合に、通常技で割り込むことができないところだ。自分から攻め込んでいるときはコンビネーションアタックがあるのでいいのだが、逆に攻め込まれると対処のしようが無いのである。

こうならないためにも、相手を一定間合い以上は近寄せないようが闘うことも重要だ。

コンビネーションアタック

このゲームでは多くのキャラが、「相手を他ラインに送って引き戻す」ことができるコンビネーションアタックを持っている。しかしクラウザーにはそれが無い。基本となる「A、B、C」や「B、B、C」といった組み合わせはあるので、これらを当てていくことが接近戦での狙いとなる。

またこれとはべつにクラウザーには面白いコンビネーションが存在する。それは「A、C」という組み合わせで、見た目は立ちA→遠距離立ちCと繋げるだけだが、この2発めにキャンセルがかかるのだ。これを利用して、遠い間合いから空振りでA、Cを出してC部分のみを当てていくのが強い。これにキャンセルでブリッツボールを出せば、Cがヒットしていればコンボになるし、レッグトマホークに繋げば固めの一環に使える。一番地味だが、これがクラウザーのコンビネーションのなかでは最も強力な攻めである。



この辺で立ちA



すぐさま空振りでコンビネーションのCを出し…、



これにキャンセルでブリッツを撃てば連続になる。固めとして使ってもいい。

要所でレッグトマホーク

K・O・F96のときはあまり強い技ではなかったが、今回はレッグトマホークが要所で使える便利な技だ。

この技は地を這うタイプの飛び道具の上を越えることができるほか、相手のジャンプやめくりの防止にもなる優れものである。こちらが意識しなくても偶然対空になったりするので、膠着状態に陥ったときに「とりあえず」出していってもいい。やはりここまで気軽に使えるのも、ガードされても反撃されないという事実のおかげだろう。

そしてこの技はブレイクショット対応技である。相手にちくちく固められるとキツイのがクラウザーの弱点だが、ブレイクショットが使えるときなら話は別だ。手数の多い相手と闘うときは、必須の技である。



空中の相手にレッグマホークが当たったら…、



着地に技を重ねて攻めを続行しよう。

また、空中の相手を落とした場合は相手はダウンしないので、ここからさらに攻めていくことが可能だ。下段スタートのコンビネーションや、垂直ジャンプなどから相手を押さえ込んでいこう。レッグトマホーク後に固まりがちな相手には、レバー前B+Cの中段攻撃が狙える。下段から始まるコンビネーションにいくと見せかけて、いきなり中段に移行してもいいだろう。

対空について

無敵技を持たないクラウザーの悩みのひとつに、対空技の問題がある。もちろん前の項で説明したようにレッグトマホークも悪くはないが、これは先読み的な対空であって、相手の跳び込みを視認してから出せる技ではない。

相手のジャンプを見てから対空として出せる技は、このほかに相手のジャンプ攻撃を取るフェニックススルーがある。この技は通常技だけでなく、舞のムササビの舞といった必殺技にも対応しているので幅広く使える対空技だ。構えてから、キャッチできなくなるまでの時間もかなり長めになっている。ちょっと早めに出してもいいのでかなり頼りになるはずだ。

ただし、ひとつだけ覚えておいてもらいたいことがある。それはフェニックススルーはある程度の高さにある技しか取れないということだ。簡単に説明すると、普段は問題無く取れるジャンプ技でも、すごく低い打点で出された場合は無効ということだ。だいたいの見分けかたとしては、クラウザーが取っている構えよりも下にくる攻撃は取れないと考えればいい。



フェニックススルーは頼りになる対空だが…、



このくらい低い打点だと取ることができない。

もうひとつの対空技は「避け」。この技は出してみればわかるが、餓狼SPのテリーの避け攻撃のようなグラフィックで対空として機能する。もちろん避けは相手が空中で技を出していないと出ないし、失敗すると立ちAが出ることになる。しかしわざとフェニックススルーを潰そうとして打点を超低くしてくる相手にはこの失敗立ちAで落としてしまおう（相手はまだ技を出していないのだから当然落とせる）。ただこれも微妙なところで、仮に避けが出てもクラウザーの腰から下にはやられ判定があり、ここに相手の技が当たると避けは潰されてしまう。



避けも強力な対空になり得る。ただしこれも低すぎる技には潰されてしまうぞ。早めに入力して、避け失敗の立ちAで落とそう。

どちらにしても、打点を低くしたジャンプ攻撃を仕掛けてくる相手には苦戦を強いられることになる。こういう相手と闘うときは「対空をどうするか」ではなくて「いかに相手を近づけないか」を主眼とした闘いかたをしよう。

乱入キャラは豪鬼だけではない!

ストリートファイターEX

まだゲーセンで見たことない人も結構いるはず。そう、出現条件はこんなに厳しいのだ!

突然乱入!ガルダ

ストEXのCPU戦…。スーパーキャンセルをかけ、連続技を決めまくって勝ち抜いていくと、まだ中盤なのに豪鬼以外の乱入キャラが…。

全身これ装甲といったいで立ちと鬼のような面相。やたらと攻撃的なアルゴリズムでかなり強い。そう、それがガルダだ。

出現さすまでの道のり

ガルダ乱入条件は次のとおり。

- **1コインである**
- **ステージフィニッシュで、スパコンフィニッシュを3回以上**
- **パーフェクトを2回以上。**



連続技を決めれらないなら、投げ技を反撃技に。

- **SCキャンセルのレベル3を出している（カイリとジャックはL2まで）**
- **以下のキャラを使用している場合、数値のコンボを3回以上成功させている**

リュウ⑦、ケン⑦、春麗⑫、ザンギ⑦、ガイル⑧、ほくと⑧、プルム⑦、ドクトリン⑪、スカロ⑧、ジャック⑦、カイリ⑧、アレン⑥、ブレア⑦、ダラン⑥、豪鬼⑨



以上の条件でガルダは乱入してくるわけだが、難しいのは何と言っても「パーフェクトを2回とる」という点。同ステージでもいいわけだから、とにかく1、2人目に果敢に連続技を狙って、一気に倒してしまおう。削られないことを祈って…。

この条件さえ満たすことができれば、後は自分の使う連続技（SCキャン、L3）の威力を考え、最初にある程度ゲージを使わずCPUの体力を削っておくと良い。

さて、そうやって出現させたガルダ。強さの具合は、ベガ以上豪鬼未満といったところ。非常に攻撃的でパワーはあるが、その分技の隙も大きい。

最初は垂直昇りジャンプⓅなどでゲージを溜め、必殺技がくるのを待つ。ガード後は連続技を叩き込むのがベスト。襲牙以外は、ほとんど反撃可能のはず。

ちなみにゲージがなくて、連続技を狙えなかった場合、単発では投げ技がベスト。耐久力が高いため、打撃技は当たっても威力が削減されてしまうのだ。



蛇斬(じゃざん)



鬼斬(きざん)



襲牙(しゅうが)



轟牙(ごうが)



幻(げん)



雷牙(らいが)



Gブレイク 砕牙



Sコンボ 鬼燕舞

SCOOP!

スクープ第2弾
豪鬼



ポリゴンになっても、攻めの軸は天魔空刃脚!!

お待たせしました、ついに豪鬼使用コマンドの公開です。

担当：一番待ってたのは自分だったりして…FRS-NO

豪鬼召喚コマンド

カイリたち隠し4キャラが使用できる状態のキャラセレクト画面で、カーソルをリュウに合わせてスタートボタンを押す。レバーを下へ3回、上へ4回入力する。黒道着なら中パンチ、赤道着なら中キックで決定する。

これがポリゴンの滅殺魔神

今回は各必殺技の解説から入っていくぞ。詳しい対戦攻略は次号で行うので、それまでに技の特性を理解しておいてほしい。

●豪波動拳

隙の小さい飛び道具。出の速さ、硬直の長さはリュウのものとまったく同じだ。隙が小さいとはいえ、このゲームでは飛び道具連射はあまり有効な戦法ではない。くれぐれも乱射には注意。

●豪昇龍拳

出かかりに無敵時間のある必殺技。ただし足が地面を離れたあたりでやられ判定も発生するので、対空に用いるときはなるべく引き付けてから出そう。

余談になるが、EXの昇龍拳は対空に使うほか「地上戦で相手の足払いを読んで刈る」という、昇龍拳本来の醍醐味が味わえる。なんか巷では「このゲーム、昇龍拳強すぎ!」なんておかしなことをいう輩を見かけることがあるが、これが本当の昇龍拳なんだよ。

●竜巻斬空脚

リュウ、ケンの竜巻と同様に、EXでは連続入力して攻撃回数を任意に変えることができる。追加入力が3回で計4段攻撃となる。小、中、大で軌道が異なり、組み合わせることも可能だ。おもに小か大を使っていく。

●斬空波動拳

EXの斬空波動拳は、弾発射後に後方に跳ねるという性質がある。この跳ねている間が通常ジャンプの頂点付近と同じ高さなら、さらにこのあとに天魔空刃脚を出すことができる。

●灼熱波動拳

とてつもなく隙が大きいが、今回はしゃがみ大Pにキャンセルをかければコンボになるぞ。相手の起き上がりに重ねてもいい削りになる。

●天魔空刃脚

これまでゲーメストでは、豪鬼の対戦はこの技を主軸に闘え、と常に天魔空刃脚を前面に押し出した攻略を書いてきた。それは今回も同様、豪鬼の主軸は天魔空刃脚だ。EXでは前方、後方、垂直と方向を問わず、ジャンプ頂点であれば技が出せるようになっており、使いやすさがアップした。さらに竜巻斬空脚のあとに出せるようになったので、「竜巻1発止め→天魔空刃脚」という新コンビネーションが可能になっている。ここからの鬼攻めがEXの豪鬼と言い切っても過言ではない。



小の竜巻1発止めから…、



天魔空刃脚で急襲!!EXの豪鬼はこれだね。

●阿修羅閃空

なんと今回は軸移動的な動きをする。タイミングが合えば相手の真後ろをとれることもあるが、狙って行うのは難しい。硬化の都合上、後方に移動する2種類のほうが使いやすいだろう。出かかりに無敵時間あり。

●旋風脚

俗にいうレバー入れキック。攻撃判定が出ているときは体が浮くため、相手の足払いをかわすことができる。硬化が少し長いが、ガードさせればその後は五分五分の状態になる。

●前方転身

ケンのものと同じ移動技で、飛び道具の下を潜ることができるので便利だが、なんとこの技には投げられ判定がある。攪乱&接近に使えるが、投げマニアに対して使うのは危険である。

●滅殺豪昇龍

おなじみ裂破タイプのスーパーコンボ。かなり使える技で、無敵時間が非常に長いのが特徴だ。ちなみにCPUの豪鬼はプレイヤーが隙を見せると、この技で割り込んでくる。怖いですねえ。

●滅殺豪波動

EXの豪鬼が最も使うであろう、スーパーコンボ。豪波動拳がヒットしたのを見てからボタンを押してもスーパーキャンセルが間に合うので、豪波動拳を撃つときはこの技のレバー部分のみを常に入力しておこう。

●天魔豪斬空

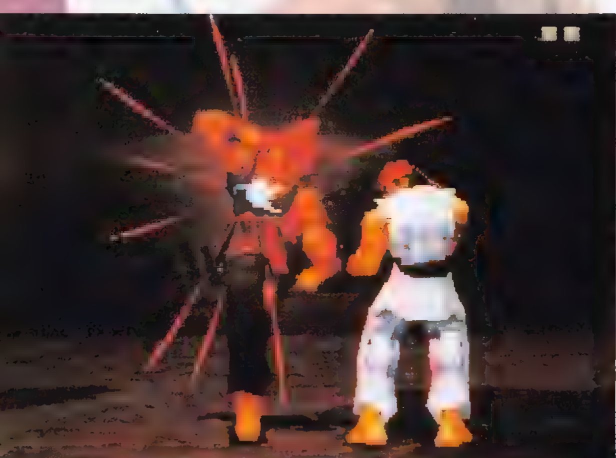
今回はこの技の使用頻度が結構高い。豪昇龍拳の大を対空で出したら、タイミングよくこの技でスーパーキャンセルをかければ追い打ちになる。小竜巻を出し切ったあとや、滅殺豪昇龍の上昇中に撃っても全弾ヒットするぞ。天魔空刃脚にスーパーキャンセルで出してもいい(!)。

●瞬獄殺

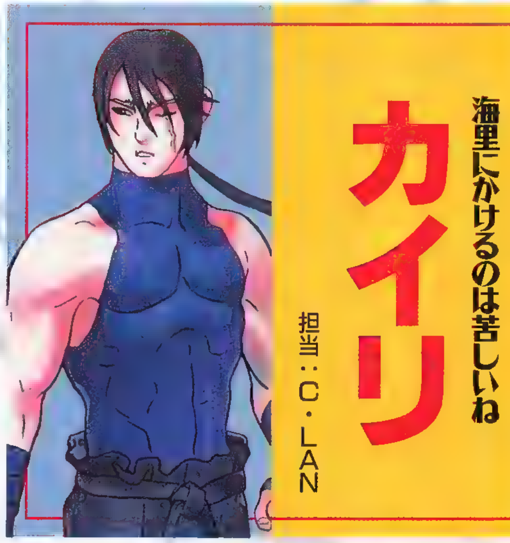
レベル3専用。ゲージを全部使うだけあってダメージは強烈。体力MAXから7割を一瞬にして奪い去る、まさに瞬殺ものの威力を誇る。密着時に瞬獄殺のコマンドが成立すると、その後に相手がどうあがこうとも逃げれない。

…と、かなり駆け足で見てきたが、これでEX豪鬼の方向性は見えたはず。次号では、さらに突っ込んだ攻略に入るのでお楽しみに。PS・そうそう、すでに豪鬼で某キャラに対して即死コンボが見つかってるよ。

必殺技	
豪波動拳	↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K (3回追加入力可)
斬空波動拳	ジャンプ中に↓↘→+P
特殊技	
旋風脚	レバー前入れ+中K
天魔空刃脚	ジャンプ中に↓中K
前方転身	↓↙←+P
阿修羅閃空	→↓↘+P3つ同時押しorK3つ同時押し ←↓↙+P3つ同時押しorK3つ同時押し
スーパーコンボ	
滅殺豪波動	↓↙←↓↙←+P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+P
天魔豪斬空	ジャンプ中に↓↘→↓↘→+P
瞬獄殺	小P小P→小K大P
ガードブレイク	
豪破拳	同じ強さのP+K



ここで跳んでも、手遅れ。神に祈っても無駄。



カイリ

海里にかけるのは苦しいね

担当：C・LAN

カイリはリュウ、ケンをベースに、豪鬼などのスーパーコンボを併せ持つコンパチキャラだ。ストゼロシリーズに登場したガイの同門だけあって、ガイの武神八双拳とほぼ同じ性質のスーパーコンボ「財狼兇手」という技も持っている。



通常技はリュウ、ケンと若干の違いが見られる。

リュウ、ケンに似て非なる高性能キャラ

通常技に関してはほぼリュウ、ケンに準じている。ジャンプキックが若干違うのを除けば、使い勝手はリュウ、ケンとほとんど変わらない。

必殺技のほうも、

●神気発動＝波動拳
●魔龍裂光＝昇龍拳
●魍魎渦旋＝竜巻旋風脚

という感覚で使っていける。

これだけではリュウ、ケンとどこが違うのかわからないが、それ以外の技にはカイリらしさが顕著に現れている。

まず、レバー前＋中キックの龍武。膝蹴りで前方に踏み込む空中判定の技で、足払いなどの下段技をすかす性質がある。ガードされると反撃されてしまうが、これをほぼ無効にする方法もあるので結果的に非常に使える技である。

そしてガードブレイクの武蹴。発生は決して早くはないものの、大きく前方に踏み出すためリーチが非常に長い。

最後にスーパーコンボ。これに関しては1つ1つ説明していこう。

各スーパーコンボの性質

●神鬼発動

豪鬼の「天魔豪斬空」と同性質の技。普通に跳び込んで、対空技や昇り蹴りに来たところにぶち当てるのも1つの手だが、真に有効なのは前述の膝蹴り「龍武」にキャンセルをかけて出す方法だ。連続技になるし（間合いやキャンセルタイミングによるが基本的にはつながる）、ガードされてもこちらが先に動けるのでリスクもほとんどない。

必殺技	
神気発動（しんきはつどう）	↓↘→＋P
魔龍裂光（まりゅうれっこう）	→↓↘＋P
魍魎渦旋（もうりょうかせん）	↓↙←＋K（3回まで追加入力可）
スーパーコンボ	
神鬼発動（しんきはつどう）	ジャンプ中に↓↘→↓↘→＋P
財狼兇手（さいろうきょうしゅ）	↓↙←↓↙←＋P
凶邪連舞（きょうじゃれんぶ）	小P小P→小K大P
特殊技	
龍武（りょうぶ）	レバー前入れ中K
ガードブレイク	
武脚（ぶきゃく）	同じ強さのP＋K

●財狼兇手

相手に拳撃を叩き込みながら上空へ舞い上げ、最後に地面に叩きつける技。一応対空技になるものの、横方向へのリーチはあまりなく単体では使いにくい技だ。

この技の有効な利用法は専ら連続技。神気発動をキャンセルして使うのが超有効だ。さらに神鬼発動で追い打ちをかければ完璧。

●凶邪連舞

わかりやすくいうとゲージを1つしか消費しない瞬獄殺。当然ガードできないが、モーションが大きい上、ジャンプで簡単に回避されてしまうた



凶邪連舞は決めたいところだが使いどころが難しい。

め、ガードブレイクの後くらいしか使うべき局面がない。

といった感じで、スーパーコンボに関しては豪鬼とガイの特徴を色濃く反映する形になっている。これらのスーパーコンボと前述の龍武、ガードブレイクの存在が、カイリをリュウ、ケンよりも確実に「強い」キャラにしている。

頼りになる膝とG・ブレイク

カイリの攻め方はというと、やはり基本はリュウ、ケンに近いものになる。中間間合いで足払いをメインに牽制しつつ、神気発動を織り交ぜて相手を跳ばせて魔龍裂光で迎撃する。

相手が足払いなどを空振りしたら、すかさず長い大足払いを戻りに合わせよう。

これにカイリならではの奇襲が加わる。それが「龍武→神鬼発動」だ。膝がヒットすれば一気に大ダメージを与えられる。ガードされても削れるので構わないと割り切って積極的に狙っていこう。もちろん相手の足払いや昇龍拳の空振りには抜け目なく決めたいところだ。

もしこれがガードされてもまったく案ずることはない。カイリ側が先に動けるため、着地後大足払いを出せば相手に跳ばれることはない。ここでガードブレイクの武蹴を出すのも有効な一手だ。スパコンや無敵技で無理矢理割り込んでくるような様子を見る。

武蹴はこういった使い方以外にも様々な用途がある。小技で相手を固めてから、ジャンプ攻撃から、起き上がりに重ねる…といったいわゆるスタンダードな使い方はもちろんだが、カイリの場合、長いリーチを生かして相手の着地に直接重ねるのが非常に有効である。

具体的には、遠距離での攻防において、神気発動を相手が垂直ジャンプや前ジャンプで跳び越した後の着地である。大足払い（ガードされる）を何度か見せてから武蹴にするとさらに効果大。

こうして武蹴を決めることができたら、

「ジャンプ大P→中足払い→神気発動→財狼兇手（→神鬼発動）」



奇襲にも返し技にも使える。龍武をすかさずキャンセル…。



神鬼発動につないで膝のスキを消す。ガードされてもOK。

が安定コンボ。神気発動と財狼兇手のつなぎが早ければ中足払いの前にしゃがみ中Ⓟを加えてもよい。

ラストの神鬼発動はゲージに余裕があるときに使おう。タイミングは財狼兇手のラストの一撃が出る直前がベスト。早すぎても遅すぎても当たらないので注意。

カイリはとにかく龍武の存在がでかい。ゲージは無理に温存しようと思わずに、2以上たまったら（たまらなくても）惜しまずに使っていこう。



俺が主役だ アレン

担当:借金

お調子者の実力は?

大会でケンに負けた過去を持つ男、アレン。一見人生を前向きに生きるお調子者に見えるが、アレンの爆発力は本物。もしかすると悔しさをバネに陰で努力する頑張り屋さんなのかもしれない。

●ソウルフォース

ケンから盗んだかどうかは定かではないが、モーション、技、どこをどうとっても波動拳そのもののソウルフォース。使い方も波動拳と変わらず、キャンセル連続技に、牽制に用いることができる。ばっちり跳び込まれると反撃確定なところまで変わらない。

●ライジングドラゴン

日本語に直訳すると昇る龍。アレンの対空兵器で、引き付けて使うことにより信頼度が上がる技。普通昇龍拳というと小で出すものというイメージがあるが、空中でも追い打ち可能なEXでは多段技の大を使ってダメージを稼げるので大ライジングドラゴンがおすすめだ。



空中にいる相手にも3ヒットするので大がおすすめ。

●ジャスティスフィスト

思いきり溜めを作ってからまっすぐ拳を突きだすジャスティスフィスト。小中大で技の出と移動距離が異なるが、近距離で当てたほうがダメージが高い技。また特殊な使い方として飛び道具をはじくことができる。



主に連続技用だが、こんな使い方もできるのだ。

必殺技	
ソウルフォース	↓↘→+P
ライジングドラゴン	→↓↘+P
ジャスティスフィスト	←↓↙+P
スーパーコンボ	
ファイヤーフォース	↓↘→↓↘→+P
トリプルブレイク	↓↘→↓↘→+K
特殊技	
うりゃー!キック	レバー前入れ中K
空中で5発決めて、うぉっしゃー!!	→↘↓↙←+K(投げ技)
ガードブレイク	
ジャンピングナックル	同じ強さのP+K

●空中で5発きめて、うぉっしゃー!!

すごい技名のコマンド投げ。相手を空中にふっ飛ばし蹴りを見舞う技だが、投げ間合いが通常投げとほとんど変わらないため技を当ててから打撃と2択をかけるような使い方はできない。が、J攻撃の打点を少し高めに当てることで跳び込み・投げは可能。



投げ間合いは狭いのでニュアンスはダメージのある通常投げ。

●ファイヤーフォース

ゲージを使って打ちだすソウルフォースの強化技ファイヤーフォース。

5ヒットの多段技で、相手の飛び道具をかき消して当たるため使える技だが、出かけに相打ちになった場合、ファイヤーフォースが消えてしまうために相打ちでも使えるとまではいかない。が、ガードされても隙はないので、相手の地上攻撃連携に割り込む手段としては最適といえる。



ケンにはないアレンのオリジナル技、ファイヤーフォース。

●トリプルブレイク

空に向かって蹴りを3発見舞うスーパーコンボ技トリプルブレイク。ヒットした時は相手を空中にふわーっと浮かせる性質を持っており、この時の相手はGBが空中ヒットした時と同じく着地までやられ判定を伴っているため追い打ちが可能。



アレンを使う気ならこの技を磨け!!

爆発力を魅せてやれ

アレンはソウルフォース、ライジングドラゴンをうまく使うことで地上戦を闘っていける。ソウルフォースは跳び込まれると手痛い連続技をくらってしまう技だが、相手を誘って跳ばせればライジングドラゴンで迎撃できる。また相手によってはソウルフォースをすかせる相手もいるがこういった相手には牽制のソウルフォースを控え地上戦での足払い合戦を多めに使い、ソウルフォースはその延長線でキャンセルして使っていこう。

地上戦は、下中Kをメインに牽制。たまに立って様子を見ながら前中Kで足払いをすかしつつ攻撃したり下大Kでダウンを狙おう。様子を見た時に相手が跳び込んできたなら迷わず大ライジングドラゴン。相手の心理に簡単には跳び込めないと植え付けることが勝利の鍵を握っている。

跳び込みは判定の強いJ大Pが理想、めくり狙いで攻める時はJ中Kを使おう。跳び込みからの攻めはJ大P→下中Pが基本形。ヒットしたらそのままソウルフォースとジャスティスフィストが連続技になる。ガードされたときも固めを続行して下中Kや下小Kに連携させていこう。その後間合いを離したければソウルフォースを出せばいいし、下中Kをガードさせた後は相手の下段攻撃をすかせる間合いなので様子を見ることもできる。相手が跳び込んできたら迎撃、下段技を出してくると思ったらGBを使ってみるといいだろう。相手を良く見ながら攻めのなかに間を作って闘うことを心掛けよう。



アレンのGBは跳んでいく。下段にうまく合わせよう。

アレンを楽しむための連続技を紹介。

J大P→下中P→大ソウルフォース→トリプルブレイク→大ジャスティスフィスト

ゲージを1つしか使わないのにダメージが申し分ない連続技。余裕があるときは大ソウルフォースを大ジャスティスフィストに変えるとよりダメージを奪える。そして最終ラウンドなどゲージが使えるときなら大ジャスティスフィストからさらに追い打ちでファイヤーフォースなどにつなげていくことができる。



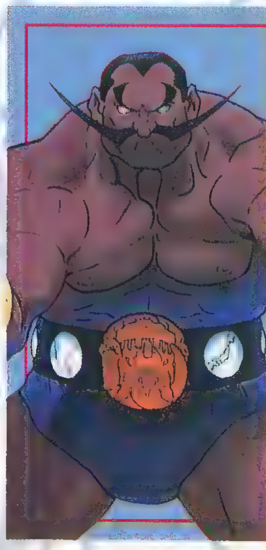
ゲージ1つでこの威力。ブルムにはジャスティスフィストから入ろう。



ゲージを思いきり使えば恐るべき爆発力を伴うぞ。

ルックスならまかせとけ！
ダラン

担当：牛



浅黒く日焼けした顔に、あまりに自己主張の激しいヒゲが印象的な親父キャラ“ヴ〇オ”、もとい“ダラン”。プロフィール上では、プルムのボディガードを務めるインド人プロレスラーとのことだが、今回は彼のキャラ特性と、対戦における基本的な立ち回り方について細かく見ていくことにしよう。

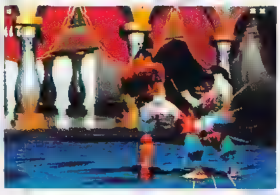
インド流レスリング“必殺技紹介”

●ラリアット
前方に移動しつつ、回転しながらラリアットを繰り出すという技。
このラリアットはザンギエフのダブルラリアットとは異なり、対空技としてはまったく役に立たない。ただし突進力に優れているうえ、ガードされても反撃を受けることがないので、地上戦の要として使っていくことが可能だ。
またボタンによって移動距離と回転数を調整することも可能。移動距離は小→中→大の3段階、回転数は小で1回転、中・大で2回転する（クリーンヒットで2ヒットコンボ）。ちなみに飛び道具を打ち消すことが可能といった意外な特性にも注目だ！


ラリアットは地上戦の要。中足払いから連続ヒットさせることもできるぞ。

●ガンジスDDT
前方に頭から跳び込みつつ、相手に投げを決める技。
この技はいわゆる豪鬼の瞬獄殺のようなキャッチ投げの一種で、失敗すれば無防備な状態をさらけ出す結果となる。
しかも相手が立ち状態でないと、投げることができないといった制限が設けられている玄人好みの技といえよう。

●ブラフマボム
いわゆるスクリュー系のコマンド投げ。実際、コマンドもザンギエフのものとまったく同じだ。
しかし投げ間合いの幅は、ザンギエフのものと比べると、若干狭い。それでも一応、密着からなら立ち小キックキャンセルで投げることができるので、積極的に狙っていこう。


ブラフマボムなら立ち小キックから吸い込むこともできる。

●インドラ橋
これもスクリュー系のコマンド投げ。ただし入力はキックボタンだ。
このインドラ橋は、前出のブラフマボムよりも威力が高いといったメリットがあるが、その半面、投げ間合いの幅が狭いといったデメリットもある。自分の物差しでどちらを使うべきか、判断しよう。

●黄昏ラリアット
ラリアットのスーパーコンボ版。計5発ラリアットを繰り出す。
この技は地上の相手にヒットすれば連続ヒットするが、ガードされた場合は容易に反撃されてしまうといった欠点をもっている。他のスーパーコンボによるフォローを考えたうえ、使っていこう。

●インドラ～橋
まずは名前に注目！コマンド投げの“インドラ橋”と名前・モーションともにほとんど同じだが、こちらは打撃技扱いのスーパーコンボである。
ブリッジの状態で垂直に跳び上がるこの技、起きあがりや対空攻撃としての性能は抜群。相手を腹で跳ね上げたなら、他の技で追い打ちを加えることもできるぞ。


ダラン唯一の完全対空技。インドラ～橋。いい絵ヅラしてます。

必殺技	
ラリアット	⇨⇩⇘+P
ガンジスDDT	⇨⇩⇘+K
ブラフマボム	レバー1回転+P
インドラ橋	レバー1回転+K
スーパーコンボ	
黄昏ラリアット	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+P
インドラ～橋	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+K
超絶鬼神ボム	レバー2回転+P
特殊技	
ガンジスDDT	空中で⇧以外+中Por大P
ダランキャッチ	⇦⇩⇙+P
ガードブレイク	
ガンジスチョップ	同じ強さのP+K

●超絶鬼神ボム
レバー2回転+Pのコマンド投げ。ただしザンギのファイナルアトミックバスターとは異なり、3ゲージを一度に使用することはできないので注意が必要。投げ間合いはブラフマボムと同じと考えてもらいたい。

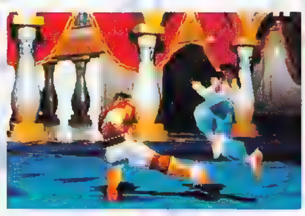
●ガンジスDDT
同名の必殺技が存在するが、こちらは空中投げのことを指す。ダランはジャンプの軌道に癖があるため、狙って決めることは難しい。

●ダランキャッチ
空中の相手を掴むキャッチ投げ。ちなみに相手が攻撃を繰り出している場合は、掴むことができない。ゆえにこの技は、スーパーコンボのインドラ～橋の追い打ちといった用途が適切といえる。

●ガンジスチョップ
ガードブレイク。攻撃判定の発生は速いが、いかんせんリーチが乏しいので使いにくい。以上！

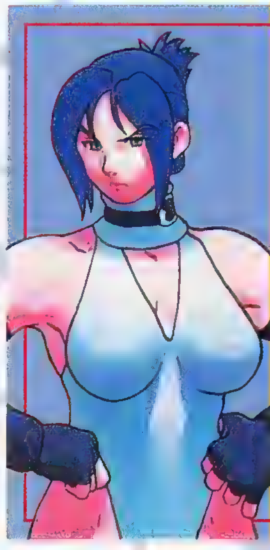
インド流レスリング“対戦基礎”

ダランはスクリュー系のコマンド投げをもっているため、おそらく投げキャラと認識する人も多いだろう。しかし実際はその投げ間合いの狭さから打撃中心の攻撃を組み立てる必要がある。
まず地上戦での要となる打撃技としては、中・大足払いとラリアットが挙げられる。中足払いが相手に触れたなら、キャンセルでラリアットにつなぎ、相手を固めていく（中足払い→ラリアットは連続攻撃）。大足払いは起きあがりを攻める布石として使おう。


実用的な技のひとつ、大足払い。対戦で重宝するぞ！

さてダランはこれといった対空攻撃をもっていないことが、弱点となっている。相手が跳び込んできたなら、いったんガードして、リバーサルブラフマボムで対抗したい。また体力があるなら、相打ち狙いのジャンプ大キックで、ゲージがあるならインドラ～橋を狙ってもいいだろう。
コマンド投げは主に跳び込みから狙う。地上戦で相手を固めたなら、空ジャンプ投げや当て投げなどが有効だ。

お嬢様は勝負師!
ブレア
担当：KAL



プルムとはお嬢様ライバル(?)のブレア。クールで艶やかな容姿同様、渋い闘いを要求されるキャラだ。理由は、飛び道具も無ければ強力な突進技もないからだ。さらに、ほとんどの必殺技、特殊技などが、ガードされると反撃をうけてしまうので、各行動に常に大きなリスクがつきまとう。そのかわりといってはなんだが、連続技が決まったときの減りは凄いものがあるぞ。反応と読み命の、一発屋キャラなのだ。

自分をよく知らなければ生き残れないぞ

ブレアは必殺技、特殊技の数が多いので、さっそく解説に入ろう。

●ライトニングニー

無敵時間のある対空必殺技。しかし斜め45度の角度で跳んでいくため、近くからの跳び込みに対して出すと、当たらないことが多いという困りもの。対空技として出すのは、相手が遠くから跳び込んで来たときか、垂直ジャンプしたとき。

しゃがみ大パンチのほうが、対空技としてよほど信頼できる。

●シュートアッパー

よっはっ、と2発アッパーを繰り出す移動必殺技。一見対空技風だが、そのような使い方はできない。隙は意外に少なく、まず反撃は受けない。そのため、通常技キャンセルからの固めに有効となる。たとえば小足払いなどからキャンセルで出してガードさせ、相手の反撃を誘ってスーパーキャンセル→連続技、という奇襲など。一応シュートキック3段階目後の追い打ちに使える。

●スライディングアロー

小・短距離、大→長距離をすべるスライディング技。

立っている相手にヒットすると、かにばさみへ移行してダウンさせるという2段階技だ。しゃがんでいるところにヒットした場合は相手はダウンせず、反撃を受ける可能性すらあるが、このようなときは、素早くスーパーキャンセルすることで連続技にすることができる。

おもに使っていくのは小、中で、中距離から飛び道具の下をくぐって攻撃したいときは大を使おう。

●シュートキック

近距離で使う連続技専用の必殺技。瞬時に3発の蹴りを出す。出が早く小足払いからもつなぐことができるが、リーチが無いので「しゃがみ中パンチ→中足払い」のあとに出すと、途中で届かなくなってしまう。先端部分をガードさせればほとんど反撃は受けないのだが、出すからには連続技にしたい。もちろん先端以外は確実に反撃されてしまうぞ。

基本は中足払いからで、ガードブレイクヒット後などはしゃがみ大パンチから。おすすめは小足払い2発からだ。これだと小足払いがヒットしたかどうかの確認をとれるので、シュートキックを決め打ちで出さなくてもよくなるからだ。


シュートキック！よっ！はっ！ときて…、


パチューン!!中K→ライトニングニーも可。

●シュートキック 2段階目、3段階目

シュートキックは、追加入力でさらに蹴りを出すことができる。1段階目がヒットしていればその後も連続技になるが、1段階目がガードされていると、3発目以降は隙間だらけになってしまう(1発目〜2発目は連続ガード)。

2段階目はミドルキック、3段階目は小、中キックでミドルキック、大キックで浮かせ技の蹴り上げを出すことが可能だ。ゲージがないときは5発目の蹴りあげまで出し、立ち大パンチで追い打ちしよう。ゲージがあるときは、4発目からスーパーキャンセルしてスーパーコンボにつなぐのだ。

必殺技	
ライトニングニー	→↓↘+K
シュートキック	↓↙←+K 2段階目↓↙←+K 3段階目↓↙←+小Kor中K(or大K)
シュートアッパー	→↓↘+P
スライディングアロー	↓↘→+K
スーパーコンボ	
ミラージュコンボキック	↓↘→↓↘→+P
スピンサイドシュート	↓↘→↓↘→+K
特殊技	
手刀(てがたな)	レバー前入れ中P
ステップサイドキック	レバー前入れ中K
ガードブレイク	
トリックキック	同じ強さのP+K

●ミラージュコンボキック

前進しながらパンチ連打↓ローキック→蹴り上げとつづくスーパーコンボ。出が早いので、固められたときの割り込みや反撃に使う。ただし足下は弱い。

ゲージが2つ以上あるときは、シュートキック2段階目(4発目)からつなぐ。

●スピンサイドシュート

側転キック→後ろ回し蹴り→ニールキック→アキレス腱固めと技をだす、格好いいスーパーコンボ。最後まで当てるとかなりの威力だ。半面、出が遅いので、割り込みなどには使わないほうがいい。

おもにシュートキック2段階目からつなぐが、ゲージが2つ以上あるときは、ミラージュコンボキックのフィニッシュ直前(パンチからキックにかわった瞬間)からスーパーキャンセルでつなげる。

●特殊入力技

手刀は、中距離で空振りするように出し、置いておくようにする。結構相手の技をつぶしてくれるぞ。ステップサイドキックは、リーチが長くなった手刀、といった性能だが、隙が大きいので今イチ。通常技だが、足払いをつぶすしゃがみ中パンチは絶対覚えよう。

●トリックキック

ブレアのガードブレイクは、体をちょっとひねって後ろ足でさりげなく蹴る、なんだか可愛いモーションの技だ。

この技はゲージがあるときのメイン攻撃のひとつだ。ヒットさせやすい、させにくいは、そもそも近距離戦キャラであるブレアの動かし方次第。普段ならきちんと技をだして固めている場面で、突然出されるトリックキックを見切るのはかなり困難だ。それほどに早く、さりげないのだ。

ヒット後は、近づいてしゃがみ大パンチからシュートキックか、画面端なら少しさがってジャンプからしゃがみ大パンチにつなげよう。


跳び込み直後などが狙いめ。


あとは大P→Sキック4発目→ミラージュ→スピンだ!

組み合わせが大事

スーパーキャンセル活用術

ゲームシステム自体はシンプルでも、スーパーキャンセルによるターンの見極めは奥が深いぞ。

担当：はまー

ストEX独特の「スーパーキャンセル」。必殺技をさらにキャンセルできるという痛快なシステムだが、これを連続技にしか生かしていない人はいまだに多い。ここではスーパーキャンセル（以下SC）の一風変わった、しかし非常に実戦向きな使い方を紹介しよう。

深追いするとヤケドするぜ

①保険のためのSC

SCの特徴に、「相手に攻撃を当てた後であれば、そのフォロースルーはいつでもSC可能」というのがある。例外もあるが、普通のキャンセルのように「攻撃が当たった瞬間」に限らないぶん、いろいろと応用がきく。

それのもっとも基本的なものが、「必殺技の隙をSCで消す」というもの。ガードされたら反撃確定の技も、ガードされてもOKなスーパーコンボにつなぐことで、被害をゼロ（もしくは軽減）に抑えることができる。

例えば、ほくとの肘激崩から掌撃破まで、2段出してしまった場合、もしゲージがなければ反撃されてしまう。だが、ゲージがあればその隙をSC気錬射でフォローできる。

もっとはっきりした例がアレンのジャスティスフィスト→ファイヤーボール。大きな隙を安定してカバーできる。

また、隙が大きいだけに、つい手を出してしまいがち。これを利用して、2択っぽく相手をひっかけることができる。



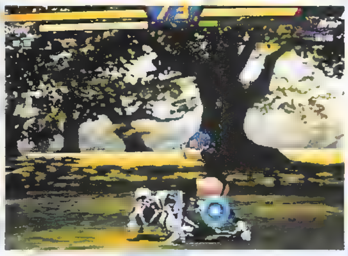
ジャスティスフィストが当たったら、



ヒット・ガードに関係なくファイヤーボール。アレンの基本だ。

②2択になるSC

少しひねった考え方をすると、保険どころか2択（?）にも使えてしまう。SCのタイミングをわざとズラし、連続ガードにならないようにスーパーコンボを仕掛けてみるのである。SCしないと思って手を出した相手にはもろにヒット、それを恐れて反撃してこないようであれば、SCすることなく隙の大きい必殺技からずうずうしく攻めを継続できる。「ゲージがある」というだけで、ハイリスクハイリターンの必殺技すらも基本戦法に組み込んでいけるのである。



下中P→下小K→大スラまで決め打ちし、ガードされたら3択。

スカロマニアの、スカロスライダー→スーパースカロスライダーというSCがその典型。その他に、スカロスライダーを当てた直後にスカロドリームという連携もある。

③保険SCの注意点

こういった「保険SC」の注意点は2つ。1つは「スカった場合はSCできない」ということと、もう1つは「削り能力が低下する」ということの2点。

例えば、ガイルのサマーソルトはガードさせれば着地の隙をキャンセルできるが、外すと地上でモロに連続技をくらってしまう。



ギャンビット→ダブルサマーは、ガードさせないとフォローにならないぞ。

次の削りに関しては特殊な処理がされているらしく、異なる必殺技（スーパーコンボ）が連続ガードでつながった場合、最初の技以外の削りダメージが0になってしまう。波動拳・真空波動拳で削り倒そうとしても、波動拳1発分の削りダメージしか与えられないので注意しよう。



神龍拳は、烈破から安全に削りにいこうとするとハマる。

大胆というより強引!?

ここまでは、いわば「フォロー」のためのSC活用法を紹介してきた。だが応用次第で、意表をつく特殊戦法にSCを組みこんでいくことができる。例を挙げて紹介しよう。

●リュウ

起き上がりに問答無用で大昇龍拳を重ねてしまう。投げやリバーサル必殺技は昇龍の無敵ですべて潰し、空中真空竜巻で大ダメージ。相手がガードした後に反撃しようとすると、やっぱり空中真空竜巻をくらってしまう。さらに全部ガードされても、着地キャンセル真空波動。おまけに、リュウのくせに昇龍→着地投げが狙えてしまう。



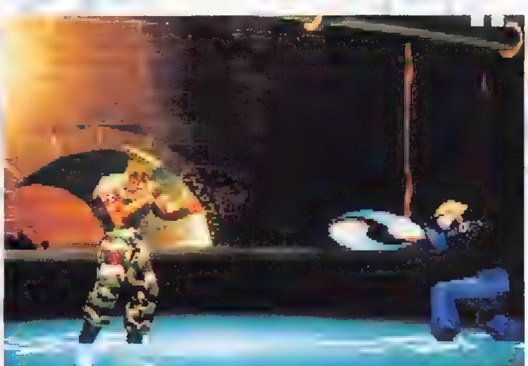
ブルムでも似たようなことができるが、やはり無敵の長い昇龍ならでは。

●ザンギエフ

めくりボディなどからクイックラリアットの出始めをガードさせる。この間に2回転を入れておけば、ベストタイミングでF・A・Bが決まる。相手はジャンプして逃げるしかないのは通常技と同じだが、ボディを空中でくらうとラリアットが連続ヒットしてしまう。

2D格闘史上もっとも"騙し"が効くゲームかも

ストEXは、とにかくゲージがたまりやすい。2回も固め連携を仕掛ければ、軽く1ゲージは稼げてしまう。連続技だけでなく連携にも使っていくことで、「攻め連携→ゲージ確保→よりリターンの大きい連携→ゲージでフォロー→攻め続行…」という好循環が生まれるため、へたに待つよりも安定したペースで試合を進められることが多い。ここぞというときには一気にたたみかけ、常に「基本」以上のプレッシャーをかけられるようにしたいところだ。



ソニックから固めてゲージを確保。サマーの信頼度をあげておこう（サマー→Dサマーが狙える）。

もっとある こんなテクニック
めざせ!"スト通"EXプレイヤー

EXならではの、"通"なテクニックの習得を目指そう。そしてひと味違ったプレイヤーに育つのだ。

担当：石井ぜんじ　VMT-RED

ストEXは空中コンボ可能ゲーム

ストEXでは、空中で一発技を当てたら、それで終わりではない。出す技に関係なく、空中コンボになる可能性があるのだ。これに気づいている人は少ない。

普通の2Dタイプのゲームでは、空中の敵に対空技を一発当てると相手は無敵状態になりふっとぶ。だが、ストEXでは空中で技HIT後に一定時間（上昇中）くらい判定をもっている。つまり、空中でも地上のように、連続でガシガシHITさせればコンボになるということだ。

この法則を覚え、利用して"通"なコンボを決めまくろう。

●"通"な空中コンボの数々

スピニングバードキックをしゃがんでかわしたとき、しゃがみ小・中パンチで返せる。だがこれだけではもったいない。キャンセル竜巻旋風脚、ダッシュアッパーなどが連続技になる。キャラによっては、しゃがみパンチ後、立ち大K（ダーク）、ジャンプ中キック（ほくと等）も当たる。

逆に、スピニングバードキックHIT後は、ジャンプ大パンチがつながる。


スピニングバードをしゃがみ中パンチで落とし…


昇りジャンプ蹴りがつながるのだ！

また、一番重要なのが、対空必殺技からスーパーキャンセルしてスーパーコンボにつなぐ、大ダメージ空中連続技である。

プルムの**プリム◇キック→プラエク♥ラーム**は、入力が楽で大ダメージを奪える。プルム使いの必須テクニックと言える。

今ひとつ使われていないのが、リュウの**昇龍拳・真空竜巻旋風脚**。入力がやや難しいが、使える人こそ、スト通EXプレイヤーだ。

入力が難しいが、使えれば強いのが、**ガイルのサマーソルト→ダブルサマーソルト**。ケンの**大昇龍拳（根元）→神龍拳**も、練習次第で実践投入可能だぞ。

通な地上技の使い方を目指す

●使おう!しゃがみ中パンチ

通常技の中で、本当は使えるのにほとんど使われていないのがしゃがみ中パンチ。実は、判定が強く、出るのが速いため意外に使える。

主に、相手の小・中足払いを潰すのに使う。足払いの出かかりに合わせるのだ。カツカツ中足払いを出してくる相手に有効。


このくらいの間合いで、相手の中足払いに合わせて押すのだ。

ただ、大足払いには負けてしまう。相手に合わせて使っていくのが"通"な使い方だ。

また、しゃがみ、中パンチは、隙が少ないため、しゃがみ中パンチ→中足払いがほとんどのキャラで連続技になる。タイミングよく押してつないで固めや連続技に使っていこう。

その他に、ロダークとほくとの立ち中Kも判定が強い。あらかじめ出しておけば、足払いの出かかりを潰せるぞ。

●もはや基本・大足払いの低さを利用する

スカロマニア、プルム、春麗などは、大足払いがとても低くなる。出すだけで波動拳の下をくぐれる。接近戦で使っていけば、波動拳を見てから転ばしつつ抜けることができる。もっとバリバリ使って、飛び道具を封じ込めよう。

また、背が低くなるのを利用して、対空技代わりに使うことすらできる。ザンギエフのボディプレスや上のほうに向いているジャンプ大キックに対しては、出せばすかしつつ当てられる（着地で足払いをガードできることもある）。これこそ"通"な使いかただね。


ボディプレスに当たらない。ザンギは着地後、一応ガード可。

バリバリくらっちゃ"通"じゃない スクリューは跳んで逃げろ

巷の対戦でよく見かけるのが、ザンギの小技→スクリューという連携を、逃げられないものだと思っておとなしくくらったり、強引にリバーサル必殺技で割り込もうとして失敗して、結局回されている、という光景だ。

ハッキリ言って非常～にもったいない。まずは次のことを再確認してほしい。

☆スクリューもファイナルアトミックも、ジャンプすればほとんど逃げられる。

ジャンプしているつもりなのにつかまれてしまう、という場合は、何らかの理由でジャンプの入力が遅れていることが多い。つかまれそうになったら、とにかくジャンプするようにしよう。

とはいっても、ザンギ側にもジャンプ脱出防止策はある。

例えば小技→スクリューを小技→キャンセルWラリアットにされると、くらってしまうのだ。

ただし、こちらが読み勝っていればWラリアットに対して、それなりに痛い反撃を入れられる。

あと、ジャンプで逃げる際は、必ず何かしら技を出しながらにしよう。

スクリューが失敗（というか不成立）したザンギが、たいていジャンプ中 or 大パンチで跳んでくるからだ。

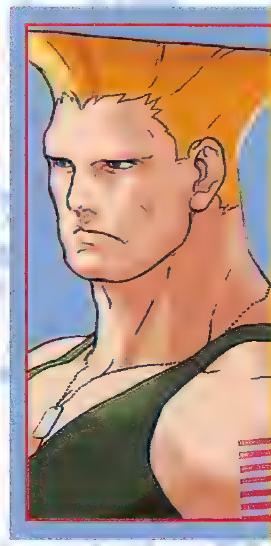
ジャンプ直後に技を出していれば、相打ちや一方的に勝てることが多いのだ。

せっかくジャンプで逃げたのに、スクリュー失敗のジャンプ大パンチで落とされたりすると、ピンチが続いてしまうぞ。


クイックWラリアットのときは屈中Pから反撃。


ラリアットを読んで、しゃがみガードで待つ。すげ～怖い…。


中足払いから連続技をたたき込め。



対戦攻略 ガイル

くたばるには早過ぎる！
スーパーキャンセルを極めよう

担当：フニャ夫

ソニックブームからの攻め

牽制から攻めの起点まで、ソニックブームはガイルの連携のいたるところに絡んでくる技。だからガイルを使いこなすならまずソニックを使いこなす必要がある。

基本的にソニックは硬直が非常に短い飛び道具。だから中距離でいきなり出して攻めの流れをガイルペースに持ち込むこともできる。が、相手キャラの特性によっては使い方が減ってしまうので、まずは注意点から抑えよう。

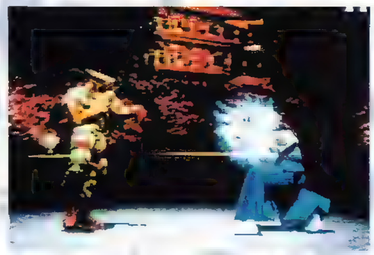


ソニックを上手く使えるかがガイルの鍵。

ソニックブームは隙が小さいと同時に連続技に組み込めることもあって、通常技キャンセルで相手に当てて使う限りは、ヒットしようがガードされようが安全に攻めを展開できる。中距離でもタイミングばっちりの跳び込み以外は本来返されないので中距離でも使っていくわけだ。しかしEXにはわりと姿勢が低くなる技を持っているキャラが多く存在するため中距離でのソニックが打ちづらい相手もいる。ここでいう姿勢の低くなる技というのは、プルム、スカロ系の下大キック、下小キック、ほくとの下大キックや下小キック連打、ブレア、スカロのスライディングといった技。

これらの攻撃手段を持っている相手に中距離でソニックを打った場合、ソニックを見てから簡単に返されてしまう。攻撃手段としてソニックが主戦力だけにこの事実は大きい。が、これより近い距離なら相手も読みでしか返すことができず、遠い距離なら届かないかガイルのガードが間に合うのでソニックが打てないと固まるのではなく使用頻度を減らすと思えばいいだろう。

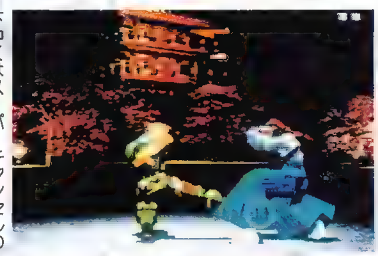
中距離でソニックを打ったあと、相手がソニックを見てから跳び込んできたなら中距離では大キック、近距離では早めの下大パンチが通常技の対空として使うことができる。相手のジャンプ攻撃の強さや出すタイミングによっては負けることもあるのでガードで固くいってもいい。まずはソニックを打つときに簡単に相手に跳ばせないようしゃがみ主体で戦いサマーのプレッシャーをかけていくのがベスト。



ソニックをガードするようなら固めの始まりだ。

ソニックをガードする（もう跳べない距離まで相手にソニックが近づいたとき）と判断したならガイルのメイン戦法の出番。ソニックを追いかけて固めを展開していくぞ。

ガードで固まった相手には、下中キックやレバー入れ大キックで固めていくのが基本。この2つの技はどちらもソニックがヒットしたときは連続技になり、ガードさせたあともその距離＋ソニック、サマーの性質上相手が動きづらいところ。この攻撃のあとに相手が固まると読んだならさらにソニックで押すか、少し歩いてからの下大キックや小キックといった通常技で牽制していこう。また下中キックをガードさせたあとはキャンセルがかからないのでソニックを打ったときに跳び込まれると連続技の的になってしまうこともある。落ちついてしゃがんで待ち、跳んできたならサマーを当てそうでなければ下小パンチや下小キックで誘うなど少し様子を見ながら戦うことも必要だ。



下中Kはスーパーキャンセルのみ。ソニックは連係だ。

ソニックを打ったあとや通常技での牽制後など、サマーが使えないときの地上対空は大キックと下大パンチだがこの2つだけだと判定面で不安が残る。相手の跳び込みをジャンプ大パンチで潰すという手段も頭に入れておくといいだろう。判定も強く、距離が近ければ空中投げになるので頼りになるはずだ。



サマーが使えないときもあせってはだめ。



J大Pも対空として使える。近ければ空中投げでいい感じ。

下大キックやサマーで相手をダウンさせたあとの起き攻めは、重ねソニックからの地上戦がメイン。ソニックを重ねたあとの行動は変わらないが、ソニックを重ねずに地上を攻めるのなら下中パンチがいい。判定が強く攻撃力が残っているので重ねやすいしヒ



起き攻めに下中Pを重ねるのもいい選択。



ガードされても目押しで下小Kと連係をつなげていこう。

ットしたときは下小キックから連続技へ移行できる。またガードされても連続ガードになっているのでそこから固めていこう。

スーパーキャンセルのコツ

次は難しいと思われるスーパーキャンセルを見てみよう。まずは、

・サマーソルト→Dサマーソルト

このスーパーキャンセルは素早い入力が要求される。出し方のコツとしてまず自分が1P側にいる場合。レバーを左下に入れてタメておき、サマーソルトを右上キックで出して、素早くレバーを反時計回りに1回転して右上＋キックで出せばいい。もしくは、サマーソルトを左上＋キックにしてレバーを時計回りに1回転させて左上＋キックで出してもよい。これはDサマーソルトの入力の最後が左上＋キックでもいいことを利用している。こちらのほうが少しだけ、レバー操作が少なくてすむ。自分がやりやすい回転方向で決めよう。それでも、どうしても出ないという人は、サマーソルトを出したらレバーをぐるぐると回して、キックボタンを連射してみよう。

これならコマンド入力が苦手な人も出せるはずだ。

Dサマーソルトは、サマーソルトがガードされた場合も出すことができるが、サマーソルトが高い位置でHITorガードされた場合はスーパーキャンセルすることができないので注意しよう。この連続技はガードされると反撃必至なので、出すのはサマーソルトが確実に入るときだけにしていこう。次は、

・Oギャンビット→Dサマーソルト

ここで前回の訂正。前回Oギャンビットの6発目にキャンセルをかけると書いたが、Oギャンビットは突進しながら5発パンチを出してサマーソルトで終わる技なので、5発目を当てたところでキャンセルするのが本当でした。ゴメンナサイ。それでは、このスーパーキャンセルのコツ。まずOギャンビットを出したらすぐにレバーを左下に入れて（1P側時）Dサマーソルトのタメに入ろう。そして5発目のパンチが終わると同時にDサマーソルトの入力が完成するようにしよう。Oギャンビットの最後のサマーソルトが出てしまってからではもうスーパーキャンセルすることはできない。慣れないうちは、Dサマーソルトのタメが完全でないうちに入力を始めてしまい失敗するので練習してコツをつかもう。



サマーソルトを出したら素早くレバーを回せ!



ガイルが光って、Dサマーソルトが炸裂だ!

実戦的なスーパーキャンセル

次は実戦でよく使うスーパーキャンセルを使った連続技を挙げていこう。

・しゃがみ中K→Oギャンビット

最も有効と思われるのがこの連続技だろう。しゃがみ中キックさえ入れれば、ほぼOギャンビットはつながってしまうのだ。中足払いのかなり先が当たってもOK。この連続技は中足払いが当たったのを確認してからでも急いで入力すれば、つなげることができる。接近戦で中足払いを使うときは、常にOギャンビットを念頭に置こう。ゲージさえあれば、さらにDサマーソルトも叩きこんでやろう。スキのある必殺技を出したときなどがチャンスだ。例えばブルムならば、中or大プリムキックやプラエクラーム、レスアルカーなどのスーパーコンボに入れることができる。ただし相手のスーパーキャンセルには注意しておこう。

最後に、Oギャンビットがガードされてしまった場合。これはもう反撃必至なのだが、フォローとしてDサマーソルトを出しておくのがよいだろう。反撃が遅れていれば、ザックリ斬れることもある。

・しゃがみ小K・サマーソルト・Dサマーソルト

この連続技はかなり強力だ。体力ゲージの半分近く減らすことができる。最初のしゃがみ小Kはしゃがみ中Pでも可。しゃがみ小Kのほうがリーチが長く、技の出も早い。かなり近めでないと当たらないが、威力はあるのでどんどん狙っていきたい連続技だ。基本的に、スキのできる必殺技や突進系のスーパーコンボをガードしたときに使うのがいいだろう。必殺技ではスカロマニアのスカロスライダーや、ほくとの掌撃破などをガードしたときに狙っていける。スーパーコンボではケンやガイルのものが狙いやすい。これらも相手のスーパーキャンセルには注意しておこう。



しゃがみ中Kがヒットしたら、



素早くOギャンビットを叩きこめ!

こんな連続技も

次は跳び込みも絡めた実用的な連続技を紹介しよう。

・ジャンプ大P→しゃがみ中P→しゃがみ小K→サマーソルト・Dサマーソルト

これは最初の跳び込みが遠いとつながりづらい。しゃがみ中Pと小Kは目押しでつなぐ。ガードブレイクを当てた後や、起き上がりにジャンプ大Pを重ねたりして使っていこう。全段HITすればゲージの半分以上を奪うことができる。

・ソニックブーム→しゃがみ中K・Oギャンビット

ソニックブームがHITすると相手が離れてしまうので最初にかなり密着していないとつながらない。ソニックブームを出したらすぐタメに入り、しゃがみ中Kをスーパーキャンセルするタイミングを心もち遅めにするのがコツ。

そうしないとOギャンビットのタメが完成しない。入れる機会も少ないし、失敗しやすいので、これを狙うなら他の連続技を入れたほうがいいだろう。



ジャンプ大Pから、しゃがみ中Pを当てたら、



しゃがみ小Kを目押しでつなげよう。

GBヒット後の跳び込み

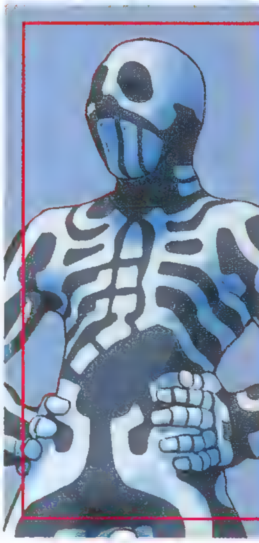
GBがヒットしたあと、画面端以外はめくりになってしまうため跳び込めないと思っている人が結構多い。しかしJ大Pの打点を高くすることでGB後にちゃんと連続技を画面のどこでもフルセット決めることができるのを覚えておこう。かなり得するぞ。



放っておくと跳び越してしまう間合いでも、



打点を高めにして表で当てる。着地の下中Pまで要練習。



対戦攻略

いけてるヒーローを目指せ!! スカロマニア

中距離をものにできれば上級ヒーローだ。

担当：借金

最近色々なカラーが目立つヒーロースカロマニア。でもやつらはすべて本物である。

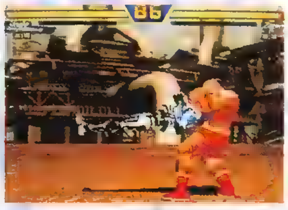
ヒーローの暴れっぷり

スカロの基本は直線的な攻め。Sクラッシャー、Sダイブを使って暴れることにある。この2つの必殺技は、当たればその分のダメージを与えガードさせても反撃を受けずに中距離まで戻ることができるのだ。Sダイブの後半を当てるように出すと、ヘッドスライディングになり立ちガード不可の攻撃を出すが、これをガードされたときは反撃を受けてしまう。

そしてジャンプですかされるとそのまま突進するため相手を端に追い込んでいるとき以外は相手の届かないところまで逃げることもできる。

中距離でいきなり出してもそれなりに効果があり、相手を考えさせる技といえるだろう。

跳び込みから攻めるときもJ大P→下大P→大Sクラッシャーがお手軽で強い連続技となっている。ガードされても連続ガードになっているため反撃の心配がなく中距離まで戻ることができるのだ。めくり狙いの時にはJ大Kを使うだけで後は変わらない。Sスライダーが使いづらい序盤はかなり使えるといえよう。



Sクラッシャーはガードさせても反撃は受けない。



このとおり中距離の地上戦に戻るだけである。

ヒーローの地上戦

前述した連携をガードされたときの間合いもそうだが、スカロは基本的に中距離で多く闘うことになるキャラ。地上戦を覚えて地上に強くなろう。

中距離での牽制は下中K。ガードさせた後様子を見るなら相手の行動に合わせて、跳



中距離ではローサイドキック（下中K）がメイン。



Sスライダーをガードされた後は勝負。



うまく合えばSSスライダーで攻撃できる。要ゲージ。

ここに集結!! スカロレンジャー

ヒーローをより楽しく味わうための遊び技をここで紹介しよう。対戦に直接影響してこないが気分は上々だね。

カラーを決める

スカロは決定するときにスタートボタンを使うことで通常の2色から6色に増やすことができるのだ。



この画面でスタートボタンを押しながら選ぼう。



自分のお気に入りカラーをメインにするのもいい。

スカロレッド　…Kボタン
スカロブルー　…S+大P
スカログリーン…S+小K
スカロイエロー…S+中K
スカロピンク　…S+大K
スカロブラック…Pボタン

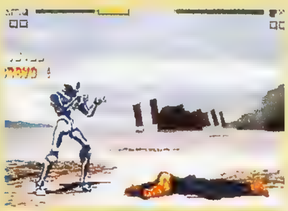
これだけ色があれば毎回変えることもできるし、俺はスカロピンクがメインカラーなんだとか決めることもできる。君の好きなように活用しよう。

Sトカチェフで点数を競え！

次は投げ技、Sトカチェフを使った遊び機能だ。

Sトカチェフには、相手に決めたときにその美しさを採点する機能が備わっていることを忘れてはいけない。

やり方は簡単。Sトカチェフが相手にヒットするまでに小P+大P+中Kの3つを押しっぱなしにしておこう。これで相手にSトカチェフが決まったら点数を採点してくれるぞ。評価ポイントは相手の中心を突いているかどうかにある。



点が高ければ拍手喝采。でも点が低いとため息が…。

ドリーマーに捧ぐSドリームファイナル

決めるとつい浸ってしまいがちなSドリーム。普通に決めてタバコを口にするのもいいが、ファイナルを狙ってみてはどうだろうか。ただのサラリーマンが真のヒーローになる瞬間を垣間見ることができるぞ。

Sドリーム入力後、相手にヒットする前にレバー下+小P+中Kを押しっぱなしにする。

Sドリームはヒットすると1カットずつ絵が変わっていくのでヒット音ごとに、小Pと中Kを押したままレバーを左・右・右・下・左と入力する。

これで入力が正確ならSドリームファイナルへと移行してくれるはずだ。



下に入れると普段とは違うカットが、あとは画面ごとに入力だ。



成功すればファイナル突入。

び込みにはSヘッドで対空、技を返してくると読んだならSスライダーやSクラッシャーを使おう。ゲージがあるときならSスライダーをガードされた後も選択肢が残るので使っていけるぞ。Sスライダーをガードされたときはスカロにとって勝負どころ。相手が技を返してくると思ったら迷わずSSクラッシャーをキャンセルして攻撃しよう。相手が様子を見ると思ったならSスライダーの後は我慢だ。

また中距離戦をしている相手が飛び道具を持っているキャラなら少し突進技の量を減らさなければならない。

飛び道具を簡単に打たせないように、飛び道具を読んでの小Sスライダーや飛び道具を見ての下大Kを使い飛び道具を打てない空気を作るのだ。そこまでこなしてから地上戦をすればオーケーだ。


下大Kの姿勢をうまく利用して飛び道具を打たせるな。

地上戦を闘っているときも狙いは跳び込み。どこでジャンプをしかけるかが勝負どころ。うまく跳び込めたらJ大Pから先ほどの連携であるSクラッシャーにつなげよう。

この連携は安全性には長けているがまた中距離に戻ってしまう。近距離に詰めて固めていきたいときは、J大Pからの連携を下中P→下中K or 下小Kとつなげていこう。

J大Pがヒットしたならこの連携はつながるのでSスライダーにつなぐ連続技となる。下小Kのときは小Sスライダーがつながるので小を使おう。またゲージに余裕があるならSSスライダーにすればいい。

ガードされたときは下中P→下中Kの連携が理想だが、この場合はリバーサルのタイミング以外でも必殺技で割り込めてしまうので相手が割り込んでくると思ったときは下中P→下小Kを使う。

相手が固まると読んだなら下中Kを使おう。ガードさせた間合いがちょうど相手の攻撃をすかせる間合いなので、様子を見ることができるのだ。下中Kガード後に下中Kや下大Kを返してくる相手なら立てばすかせる(春麗とほくとの下大Kは不可)のでそこに反撃、跳び込んでくるならSヘッドで迎撃しよう。

地上戦の形はとりあえずこんなところ。これに起き上がりの攻めやGBを使っていければ幅が広がるだろう。


下中Kガード後しゃがんでいると当たってしまう技も、


立てばばっちりすかせるのだ。

GBを狙う

スカロのGBはスカロパンチ。

特徴は、後ろに振りかぶってからパンチを突きだすため実はかなりリーチが長い。またGB特有の光の発生が割と遅く、光ってからGBの攻撃力発生までの時間が短いため光でばれる心配はないといった長所を持っている。

GBの狙い個所は連携の分岐が基本なので、スカロの狙い場所もほかのキャラとほとんど変わらないといえる。

まずもっとも狙えるポイントは跳び込みからのGBだ。地上戦で紹介したJ大P→下大P→大SクラッシャーやJ大P→下中P→下中K→Sスライダーという攻撃手段があるので、これらで攻める中にJ大P→GBを混ぜると効果が高い。

このポイントは相手にとっては跳び込みをガードしてしまったという不利な状況のためガードで固まりがち、わかっていながらGBをくらってしまうパターンになりやすい個所といえよう。

地上戦がはまりガードメインになった相手には、地上での固めをGBで分岐させた、下中P→GBや下中P→下中K→立ち→GBなんてのも使える。

対戦中に下中P→下小Kの連携で潰しているなら前者が有効。後に述べた下中K→立ち→GBは、立ち状態で相手の通常技をすかせるのを利用して、そこで返してきた下中Kなどに合わせてGBを返すことができるのでスカロのGBのリーチを生かした戦法といえる。

このように相手をガードがちにさせてから分岐するポイントを駆使してうまくGBを当てよう。

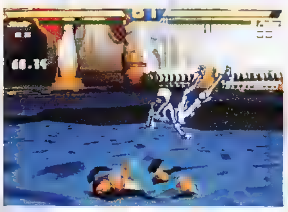
GBがヒットした後は跳び込みから大ダメージを狙いたい。当てた位置が近い場合、距離が合わずにめくりになってしまいがちだが、J大Pの打点を少し高くすることで表から決めることができる。決める連続技は、

J大P→下中P→下中K→SSスライダーが理想。ゲージがあるならそこからSSクラッシャーにつないで大ダメージを目指そう。

またゲージが無いときはJ大K→下大P→大Sクラッシャーで安定すればいいだろう。

GBがヒットした後は、唯一SSドリームが連続技になるポイントでもある。思いきってドリーマーになるのもおもしろい。また絶対にトカチェフをくらってくれない相手を採点するってのもいい感じだね。


うまくGBを使って勝負を有利に展開したい。


GB→小Sトカチェフ。この連携にダメージを望んではイカン。

対戦バランス崩壊!! スカロボマー

せっかく読みあいを楽しんで対戦ゲームをプレイしているのに、それらを無に帰してしまうような凶悪なハメがスカロに存在している。本当は誌面で公開しないでおこうと思っていたのだが、普通にプレイしているだけで思い付いてしまうレベルであるためここで紹介させてもらう。

ここに載せたのはこういうハメが存在していることを皆に認識してもらうためであって対戦で使うことは許されない。ただしやってみたい衝動に駆られるのもわかるのでCPU戦のみ黙認するとしよう。

問題となる技は実はこれ、高笑いだったのだ。挑発としてポイントの高い技だが、使い方を誤るととんでもないことになっていたのだ。

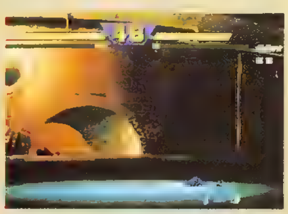
SSクラッシャーやSSスライダーを決めると相手を遠くまで吹っ飛ばす。この後間合いを戻すためにダッシュが入るわけだが、このダッシュが起こる前にも動くことができる。そこで強制ダッシュが入る前に高笑いを使うとダッシュしなくなり画面が止まってしまうのである。

高笑いで止まってしまった後は2人とも動くことができず時間だけがすぎるためタイムオーバーで勝敗が決まる。つまりラウンド開始だろうが途中だろうがスーパーコンボを当てて体力勝ちしていれば勝負がついてしまうことになる。

これがスカロボマーの全容である。こういうものが存在していることを皆が認識することは大事であるが、「対戦で使おう」と考えられると心が痛む。使用する者がいた場合、そのプレイヤーの常識を少なくとも私は疑うだろう。


スーパーコンボを決めた後ダッシュの前に、


高笑いを使うと画面が止まってしまう。


D・ダークを溺死させないためにも封印を唱える。

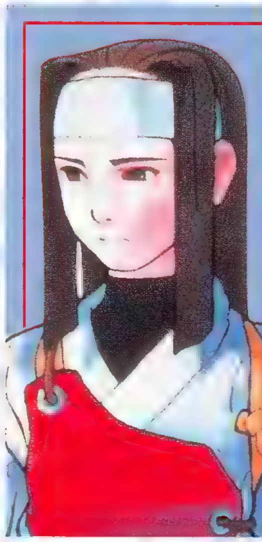
対戦攻略

ほくと

離れるか寄るか!?

間合と読みが重視されるので、相手から目を離さず闘っていこう。

担当：珈琲　ふりーく

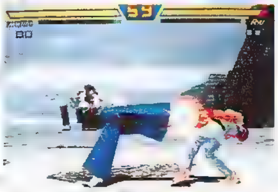


ほくとは技性能のバリエーションが豊富だ。そのため戦法のバリエーションも多い。また様々な状況に対応した行動をとり続けていけるため、受け時にも攻め時にも充分に楽しむことができる。

プレイする上では、ある程度どちらかに狙いを絞っておいた方がよいが、柔軟さも忘れてはならない。そのことを前提としつつ、受けと攻めを分けて考えてみよう。

受けの形　中間間合いでの様子見

通常技のリーチが長いほくとにとって、中間間合いは得意間合いといえる。もちろんほくとの通常技が届く範囲である必要はある。

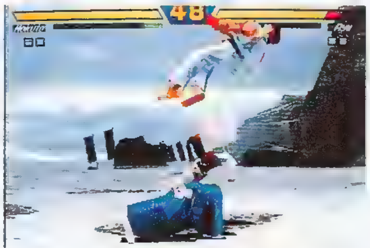


この間合が得意間合い。

この間合いで主に使っていくのは、レバー前入れ大キックと、しゃがみ大キックだ。どちらもジャンプされない限り、出し得な技だ。相手の間合いのはるか外から攻撃できるぞ。

ジャンプに対しては相手の前ジャンプならば、この間合いはしゃがみ大パンチで対応できる。気練射も十分に効果を発揮するぞ。

問題は垂直ジャンプだ。特にしゃがみ大キックに垂直ジャンプされたときは、地上の連続技にまでつながって致命的である。そのため垂直ジャンプには、かなりの警戒を要する。



基本的にはこれでOK。これより近ければ立ち中P。

垂直ジャンプに対しては、昇りジャンプ大キックだ。この技はほくとの空対空の要である。昇りジャンプ大キックがぎりぎり届かないときは、大キックをジャンプ頂点あたりで出すと届くぞ。



これで落としとかないと、垂直ジャンプを気軽にされてしまう。



ほくとの敗因NO．1！頼り過ぎに注意。

レバー前入れ大キックと、しゃがみ大キックで嫌がらせて、ジャンプを誘い、しゃがみ大パンチや、昇りジャンプ大キックで落とす。これが中間間合いでの基本となる動きである。

攻めの形　近間での固め

近間でしゃがみ小キック、もしくはしゃがみ中パンチを、ガードorヒットさせたところから、地上の固めに移行できる。

●しゃがみ小キックからの変化

・しゃがみ小キック

しゃがみ小キック連打はリスクの少ない選択である。主に間合いをはなしたいときに使う。

・キャンセル小肘激崩

連続技にはならないが、ほくと有利の状態のまま、しゃがみ小キックキャンセル小肘激崩→しゃがみ小キックキャンセル小肘激崩というループで、ガードさせ続けることができる。



しゃがみ小Kキャンセル、



小肘激崩から、



またしゃがみ小Kへ。

・しゃがみ大キック

しゃがみ小キックで間合いを目一杯離してから使う。陳腐な手だが有効だ。ただし垂直ジャンプされると危険なのはいうまでもない。

・レバー前入れ大キック

しゃがみ大キックより発生が遅いので、固めという感覚は薄れるが、しゃがみ大キックを待っている相手に対しては有効な面がある。相手が垂直ジャンプをするアルゴリズムを見つつ、使おう。

・(キャンセル)振空撃or振脚撃

振空撃or振脚撃は様々な意味を持っているので後述する。

・キャンセル気練射　連続技になる。ただし早い入力が必要となるので、単発のしゃがみ小キックから決め打ちで狙ってみるとよい。

●しゃがみ中パンチからの変化・キャンセル小肘激崩

しゃがみ中パンチからは、ガードされてもヒットしても基本的に変化せず、キャンセル小肘激崩まで出してしまおう。

地上戦の要　小肘激崩

ほくとには小肘激崩がらみの強力な連続技が存在する。

しゃがみ中パンチキャンセル小肘激崩2回入力スーパーキャンセル気練射である。これはしゃがみ中パンチがヒットしなければ、小肘激崩1発目でやめればよく効率的だ。また小肘激崩2発目まで出してしまったとしても、好きなタイミングでスーパーキャンセル気練射を出せばよく安全度も高い。しかもゲージを1つしか消費しない連続技にし



しゃがみ中Pキャンセル、



小肘激崩。



2発目まで出して、スーパーキャンセル、



気錬射。一瞬の出来事だが、会心の一撃！

ては、大ダメージだ。

しゃがみ中パンチキャンセル小肘激崩1回入力スーパーキャンセル撃鳳技スーパーキャンセル気練射、という流れもある。ゲージが一つしかないときは、気練射をやめればよいが、効率は悪い。

小肘激崩の強さは、しゃがみ中パンチキャンセルで使うことによって、ガードされたのをみてから小肘激崩の1発



ここからがお楽しみ。

目でやめることができる点にある。小肘激崩はガードさせるだけで、ほくとが先に動ける状況を作ることができるのだ。

ここからの変化がほくとの醍醐味といえよう。

・しゃがみ小キック

さらにキャンセル小肘激崩で、固めループをねらえる。もちろん連続ガードではないので、割り込まれる可能性は十分にある。

しゃがみ小キックからの変化は前述した通り。

・しゃがみ中パンチ

小肘激崩をガードさせた間合いで、しゃがみ中パンチを出しても相手には届かない。しかし相手が何か技を出していた場合は、無敵技でもない限りほぼ打ち勝つことができる。そこからキャンセル小肘激崩を出せば、ばっちり連続技になるぞ。

相手が動かなかったときは、しゃがみ中パンチの後、相手の足払いを警戒してしゃがみガードしつつ、相手の垂直ジャンプを待ってみよう。もちろん相手が垂直ジャンプしたら、昇りジャンプ大キックだ。相手が垂直ジャンプしなかったときは、振空撃後⇩⇙⇦+Pの振や、バックジャンプで仕切り直しを狙うか、しゃがみガードし続けて相手の様子を見よう。ここで無理してしゃがみ大キックなどを使うのはやめた方がいい。この状況ではリスクのほうがずっと大きいぞ。

・中振空撃

小肘激崩をガードさせた後は、中振空撃が効果的な場面でもある。無敵系の技はすかした後に反撃できるし、垂直ジャンプされてもほぼOK。振空撃をガードされたときは、相手の方が先に動けるが反撃されるほどではない。詳しくは後述しよう。



中ならばギリギリ判定が残っっててGOOD。

意外に使い方が難しい振空撃or振脚撃

「ほくとなんてさあ、くるくる回ってればいいじゃん。」などというセリフを耳にするほど、相手にとってはいやな技。確かに一つの技で回避と攻撃をかねているので、うまく使うとかなりの効果を発揮する。しかし技のモーションは長いため、ジャンプに弱いという側面を持つ。ストEXにおいてジャンプ技を食らうということは、致命的なダメージを食らうということなので、この弱点は深刻だ。ジャンプ以外では突進技にも相性が悪い。これらの弱点を十分に理解した上で、使っていきたい技だ。

振空撃と振脚撃の大きな違いは、振空撃は攻撃判定が大きく垂直ジャンプにもある程度対応でき、振脚撃は下段で飛び道具を抜ける、といったところ。乱戦時や垂直ジャンプされる可能性があるときは振空撃、飛び道具一点読みの時や、相手が地上でふらふらと間合い調整しているときは振脚撃を使っていこう。

振空撃や振脚撃はどちらもスーパーキャンセル気練射で追い打ち可能だ。特に振脚撃は決め打ち要素が強いため、気練射を狙いやすいぞ。振空撃or振脚撃をガードされたときは、護流攻か気練射を出すか、素直にしゃがみガードしよう。

振空撃or振脚撃後⇩⇙⇦+PorKの振は一時退避用の技として重宝する。突進技を持っていない相手にならばリスクが小さいので、多用できる。うまく相手が技を空振ってくれればもうけもの、ぐらいの感覚で、多用していってもよい。ただし振ばかり使っていると、自然に画面端に追いつめられてしまう。間合い調節命のほくとにとってこれは致命的なので注意しよう。

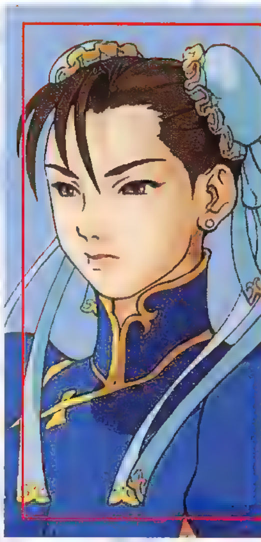
ほくとの持ち味はこれらの地上戦において発揮されるが、跳び込みも決して弱いわけではない。相手の隙を読んでジャンプ大Pから、しゃがみ中Pキャンセル小肘激崩…の連続技につなげば一気に勝勢だ。跳び込みは狙われやすいが、流れの中でいかねばならないときを逃さず跳び込んでいこう。

対戦攻略

頼れる無敵技も完備! 春麗

足払い合戦を意識させて、飛燕蹴からの連続技が狙いだ。

担当:GED



春麗は、中足払いをメインに「ペシペシ」と足元を執拗に攻めて相手を抑え込み、相手が地上戦を嫌って跳び込んできたところを立ち大キックで落とすのが基本スタイル。

まずは地上を制すること

地上戦で主に使う技は、しゃがみ中パンチと小・中・大足払い。では、これらの具体的な使いどころを各技別に見てみよう。

●小足払い

出が早いので相手の連携に割り込むときに使っていく。他の通常技に連続ヒットさせることはできないが、隙が少ない下段技ということで近距離での固めのなかに加えることもできる。

出の早さと隙の少なさからいえば、しゃがみ小パンチのほうが上だが、そのリーチの短さゆえ、よほど至近距離でなければ使えない。

●しゃがみ中パンチ

下段でもなくリーチも短いが、中足払いに連続技としてつなげられるほど隙の少ない技なので使用頻度は結構高い。至近距離であれば、中足払いより出が早いのも利点だ。

小足払いがコツコツと手数を増やす固めの手段であるのに対し、しゃがみ中パンチは連続技になるように使っていくのが基本。



やはり中足払いガメイン。連続ヒットするし、隙は小さいし、お世話になります。

●しゃがみ中キック

地上戦でのメイン技。比較的リーチが長い下段攻撃で、連続技になり、隙が少ないのが他キャラの中足払いよりも優れている点だ。

当ててもガードさせても、こちらがわずかに先に動けるので、固め(連続ヒットは狙わない)が目的なら「当てて一瞬歩き、当てて一瞬歩き」といったこともできる。相手が通常技で無理矢理割り込もうとしていれば、結構くらってくれる。無敵技での割り込みにだけ注意しよう。

●大足払い

リーチがかなり長い下段技。多用していきたいところだが、隙が非常に大きく、連携がワンパターンになると、読まれて跳び込まれる危険もある。連続技の発達したこのご時世では、このミスが致命傷になるので注意して使おう。

大足払いの姿勢の低さを生かし、飛び道具を抜けるという使い方もある。飛び道具を撃つキャラが相手なら、大足払いでくぐりつつ相手の足を払うこともできるのだ。近すぎると反応できないので、ギリギリ届くくらいの間合いで待ちかまえよう。

ラッシュの狙いは千裂脚

以上の通常技での攻めにキャンセル飛燕蹴を混ぜてラッシュを維持することもできるが、当然相手もそれは警戒しているはず。「間合いが離れたからキャンセル飛燕蹴」を繰り返していると、読まれて落とされやすいので、毎回同じ技からキャンセルしないような工夫が必要だ。小パンチ&小キック(固めの早い段階)からキャンセルしたりしてキャンセルポイントをずらす工夫をしよう。相手の意識が飛燕蹴に集中しているようなら、歩いて間合いを詰め、足払い合戦を挑めばいい。

飛燕蹴を使うなら、軌道が低く、一気に間合いを詰められる小を使うこと。



これを読まれると致命傷。ワンパターンな組み立てにならないように注意。

ラッシュの最中や飛び道具を越えたときなど、飛燕蹴がヒットしたら、しゃがみ中パンチや中キックからキャンセル千裂脚につないで連続技を狙っていこう。飛燕蹴を出したら、当たった時のことを常に想定しておき、ヒットしたら中足払いから千裂脚につなぎ、ガードされたら中足払いで止められるようになろう。このあたりまでくると集中力が要求されるぞ。

あせって早めに千裂脚コマンドを入力し始めると、スピニングバードに化けやすいので、中足払いが当たった後にコマンド入力を始めるようにしよう。

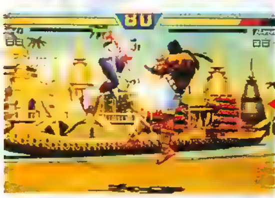
スピニングバードは、移動中にしゃがみパンチであっさり落とされてしまうのであまり使うことはないが、終わり際には隙がない。近距離からの小スピニングバードくらいなら(大はやめたほうがいい)たまには使ってみるのもいいだろう。ヒットしたら昇り大パンチで追い打ちするのも忘れずに。



当たることを想定して中足払いまでつなぐ。飛燕蹴をガードされたら千裂を出さないこと。



スピニングバードが当たっていたら、レバーを斜め上に入れっぱなしで大パンチを連打。



空中追い打ちを忘れずに。

理想の跳び込み

離れた位置からすばやい跳び込みを可能にした飛燕蹴。単純に考えればこれさえあればジャンプ攻撃で跳び込む必要がないように思えるかもしれないが、それは間違い。

飛燕蹴は、一定の（低い）打点でしか攻撃できないので、昇り攻撃や立ち攻撃といった高い打点での攻撃に弱いという短所があるからだ。もちろん、毎回安定して低い打点で攻撃するので、ガードされても反撃されることはないし、連続技にもつなぎやすいという点では長所にもなる。

対するジャンプ攻撃の長所は、任意に打点を変えられるという点が大きい。相手が対空技を出すと読んだら、その技をつぶすように高い打点で技を出すことができるからだ。跳び込みに使うなら、リーチが短くても判定の強い大パンチがいい。短所は、飛燕蹴より跳び込みが遅いという点だが、足払い合戦で相手の注意を足元に集中させておくことによって、相手の反応を遅らせることはできる。

ダウンしている相手に跳び込むなら、ジャンプ中キックを相手の腰より下に当てるように跳び込むといい。これなら、相手にリバーサル昇龍などを出されても着地してガードできるし、リバーサルを狙って失敗してくれればジャンプ攻撃がヒットする。

ガードで安定するプレイヤーが相手では効果が薄いが、リバーサルを積極的に狙ってくる相手にはかなり有効だ。



ベストのタイミングで跳び込めば、



リバーサルを出されても着地できる。



リバーサルを狙ってミスしてくれれば、中キックがヒット。

強力な空中投げも忘れずに

やはり、対空技といえば立ち大キック。これを早めに出すことでほとんどの跳び込みを落とせる。春麗の立ち大キックの足先を打つような、高い打点でのジャンプパンチにだけは分が悪いが、こういう場合はあきらめて足払いで着地際を狙おう。

ゲージがあるなら気功掌が最も信頼できる対空技となる。ガードされても反撃をくらわないのがうれしい。

相手のジャンプを読んだ場合は、空対空として空中投げが有効。この投げ間合いは地上のそれよりも広く、かなり投げやすいのだ。おまけに大攻撃よりもダメージが高く、ランダム値などが絡まないので安定したダメージを与えることができる。



起き上がりに技を重ねられてもこれならOK。ガードされても隙はねえッス。

キャンセルガードブレイクの使い方

旋円蹴は、しゃがみ小パンチからキャンセルが効くし、飛燕蹴のモーションに似ているせいもあって、なかなか使いやすいガードブレイクだ。

もっとも当てやすい状況は、ラッシュで押している最中。具体的には、飛燕蹴の後のしゃがみ小パンチキャンセルから使うことが多い。ただ、普通の飛燕蹴をガードさせてすぐにしゃがみ小パンチを出したのでは、しゃがみ小パンチが届かないことが多いので、確実に当てるなら「一瞬だけ前に歩いて間合いを詰める」ことが必要だ。スカると、当然キャンセルもできないので、これは重要なポイント。

あとは、相手の跳び込みの着地直後に合わせるとか、少し離れた位置からおもむろに使うこともあるが、やはり最も効果が高いのは前述のようなラッシュ時の旋円蹴。追い込まれてから使うのではなく、押さえ込んで有利な状況でこそ真価を発揮するということをお忘れなく。

使われたときに注意したいのが、ドクトリン戦での爆弾をからめたガードブレイク。春麗は足が速いので、基本的に画面端でなければあまりくらうことはないのだが、爆弾を足元に置かれた状態で後ろに下がろうとしても、ガードポーズを取ってしまうので、この場合は画面端での対処法と同じく、ジャンプで逃げる（もしくは攻撃する）かスーパーコンボで反撃しよう。



一瞬歩いてしゃがみ小パンチG・B。普段よく使う中パンチと見分けがつかないのも好都合。

やはり狙いは千裂脚！

ガードブレイクを当てた後の狙いは、やはり連続技。

①飛燕蹴ー千裂脚ー気功掌
②飛燕蹴ー中足払いー千裂脚ー気功掌
③飛燕蹴ー中足払いー百裂脚ー千裂脚ー気功掌

①は超安定の連続技で「千裂脚を当てれば勝利確定！」という絶対にミスできない状況で使う。

②これくらいは決められるようにしておこう。前ページにも書いたように、千裂脚の入力がスピニングバードに化けないように注意。中足払いの代わりにしゃがみ大パンチでもいいが、カス当たりに注意。

③百裂脚の1打目をキャンセルして千裂脚につなぐ。ガードブレイクなどでゲージを消費していない状態なら、気功掌のあとに千裂脚を入れてもいい。ただ、キャンセルできても落としてしまうことも多いので、これでとどめをさすのでなければ無理に狙うことはない。



やはり勝負を決定づけるのは連続技。キャンセル千裂脚から気功掌をたたき込め！



気功掌から再び千裂脚も当てられる。これで死んでくれりゃあ、使った甲斐もあったってもんだ。


ST-V
SEGA VIDEO GAME SYSTEM
紫炎龍
SHIENRYU
めざめよ戦士たち！
いま再び熱きバトルが甦る！
本格派縦スクロールSTG
2人同時プレイ可能
Warashi Inc.
MULTIMEDIA LAB.
2月発売！
開発元/株式会社 童
東京都調布市西つつじヶ丘3-25-1 丸輪ビル2F B室
http://www.sega.co.jp/gamesoft/warashi

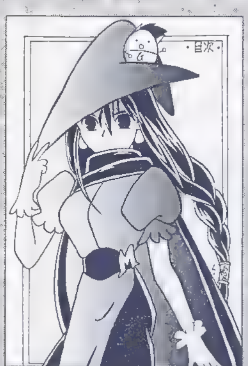
CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.190
3.15 15 March 1997

■㋘屋新店舗超増殖計画が着々と進行中だ！なんと、東京地区に、あと2店舗オープンする予定だ!!
さらに、福岡のみなさんお待たせしました！福岡メルティはとっくの昔に準備が終わっていて、そのままお蔵入りになるとこでしたが…。福岡店オープンまでもう間もなくです。期待して待っててね！くわしくは次号で紹介します!!

AOUショー一般入場は2月20日！
今号の付録を片手にレッツGO!!

今号のむーちゃん



（埼玉県／瀬鈴菜さん）

次代の新星は誰の手に!?

史上最速最強攻略!!

ニューゲームジャングル

好評連載

特別リポート

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

表紙：「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」
エス・エヌ・ケイ
イラストby藤原ひさし
表紙写真：「鉄拳3」

本日(2月15日)マキシマムなり!!

Virtua Fighter 3

本日、マキシマムバトルが東京ジョイポリスで開かれる。真の強者は…（ジャッキー?）

レバーとボタンの微妙な関係



別名「ワイン持ち」の「ぶっさし」。実は「ワイン」ではなく「ブランデー」の意見が。



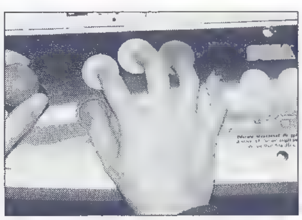
最もメジャーなのが「かぶせ」。人によって微妙な差があるようです。



細かいコントロールがしやすい「つまみ」。弾よけ命のシューターに多し。



たまーに見かけますね。メストではキャサ夫とボボが採用。こんがらがります。ハイ



ほとんどのプレイヤーがこの指配置でしょう。エスケープ＝薬指ですかね。

初心者必見!
はじめてのバーチャファイター3
バーチャビギナーのための救済企画
～第1回～

バーチャチーム
ヘルパー：ボボしじみ

今回から数回に渡り、新たなるバーチャジャンキーを育成すべく、我がゲーメストが全力を尽くして…なんていう大ゲサなものじゃなくって、「バーチャやり始めて間もないんだけどォ、もううまい人とかと差がアリアリでイヤーン。それにガチャプレイっていわれるしィ」といった人がより楽しくプレイできるためのいわば初心者救済講座ってやつを開きます。乗り遅れたアナタもこれを読めば一人前!?

レバーの持ち方&ボタンの配置あれこれ

あなたはバーチャをプレイするときどんなレバーの持ち方をしていますか?もしコマンドが入力しづらいな…と思ったら持ち方を変えてみるというのも手ですよ。

持ち方には大きく分けて3種類あるといえ、バーチャに関していえば「かぶせ」が多いようですね。この持ち方は細かいコントロールがしやすく且つ安定した入力が行えるといった意見をよく聞きます。「ぶっさし」は2D格闘のプレイヤーに多く、回転系のコマンド入力がしやすいようです。「つまみ」は「かぶせ」よりもさらに細かいコマンド入力が可能といえますが安定性に欠けるので「かぶせ」との中間のような持ち方をするプレイヤーもいます。

ボタンの指配置に関しては、Ⓖ、Ⓟ、Ⓚ、Ⓔの順で親指、人指し指、中指、薬指と置く人が圧倒的に多いですね。

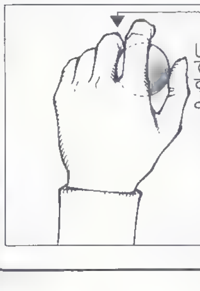
持ち方に関して重要なことは常に安定して任意の方向に入力できるかといえるでしょう。

ヘルパーの頼む聞いてくれ!

Q 僕は最近ゲーメストを買い始め、その中のイケてるアキラ養成講座を読んでアキラに開眼した者ですが、GYUさんのように裡門頂肘で突進して牛攻めにいこうとすると、とにかく揚砲になります。皆は「大胆だね」といってくれますが納得できません。なんとかしてください。ちなみに持ち方は「かぶせ」です。

（神奈川県　ボボアキラ）

A 揚砲に化けるということですが、恐らくボボさんの持ち方は真横が斜めに入ってしまうクセがあるようですね。対処法はいろいろありますが、真横の入力を安定させるために中指をボールの部分に添えてみてはどうでしょう。一度試してみてください。



「こんな風に持つとイイ感じですよ。

見た目で勝つ

編集部でレバーの持ち方についてリサーチするために、最近ぶっさしからつまみに変えたというSHO様に意見を求めたところ…「なんで変えたかって?なんかぶっさしってカッコワリィじゃん。その点つまみはエレガントだしよ、イカにもテクありそげに見えると思わん?」うーむ…確かに一理ありますな。

バーチャの操作感覚に慣れよう

バーチャをやり始めると必ずぶつかるのがコマンド入力。せっかく使いたいキャラクターがいるのに「コマンド入力がムズいー」といった理由でキャラ替えしたという意見もちらほら。でも各技のコマンド入力の特性を理解すれば、そう難しいものじゃないですよ。後は苦手な部分を意識して練習すればなんとかなるものです。

コマンド入力についての注意点はいくつかあるのですが、まずはバーチャ特有の入力方法である⇨(短く入力)や➡(長く入力)といった部分の操作感覚を理解…というより体(指)で覚えましょう。

例としてサラのダブルジョイントパッド(以下DJP)とトーキックジャクナイフ(以下TJK)の入力方法の差を挙げてみると…DJPの場合、コマンドは⇨ⓅⓀとなっていますが➡ⓅⓀでも発生します。つまりレバーを⇨方向に入れたまま二発目のⓀを入力してもかまわないということです。それに対してTJKは⇩Ⓟ+Ⓚを入力後、一度レバーをニュートラルに通さないと次のⓀが発生しません。

ニュートラルに通すという操作はレバーを離せばOKです。これらレバーを入れっぱなしにする操作と一度レバーを離して次のコマンドを入力する操作は、キャラクターを自在に動かすための第一歩といえるので皆さん頑張ってください。

●ダブルジョイントパッドにおけるレバー入力の特性



DJPはレバーを入れっぱなしにしてもニュートラルに戻してもOK！

●トーキックジャックナイフにおけるレバー入力の特性



TJKは必ず1度ニュートラルに戻してからⓀを押さないと出ないぞ。

チェン親子に見られるコマンド入力の難易度

ラウ・チェンとパイ・チェン。この2人の固有技は似通ったものが多いですが、そのコマンド入力には大きな差があります。連環～シリーズ(ⓅⓅ～)が、それに当てはまるので説明しておきましょう。

パイの連環～シリーズは、ⓅⓅ⬇Ⓚという入力の場合、ⓅⓅⓅⓅⓅ⬇ⓀとⓅの数を多く入力しても問題ありません。これはサラのコンボ～シリーズや葵の連突～シリーズにも同様のことがいえます。また、一発目のⓅさえ入力していれば、その後すぐにレバーを⬇、⬉方向に入れたままコマンドを入力しても技は完成されます。一方ラウの連環～シリーズはⓅを押しすぎてもダメ、レバー入力もちゃんとⓀと同時でないと技は発生しません。ほかにもラウの技は正確なコマンド入力が要求されるものが多いといえます。オヤジの貫禄といったところでしょうか。



親父のラウは正確にコマンドを入力しないとⓅⓅⓅすら出ない。



パイの連環～シリーズでは、ボタン連打、レバー入れっぱなしでOKだが…

ヘルパーの頼む聞いてくれ！

Q僕は何がなんでも2Pカラーのサラを使いたいギターキッズですが、ローキックを出そうとするとジャックナイフキックになりまくってしまいます。何か良い解決策はあるでしょうか？サラ MY LOVE!

(千葉県　ジャーマンKE!)

A確かにサラのローキック(⬇Ⓚ)は立ち状態からだと、ジャックナイフキックになりやすいですね。ジャッキーも同様で、この場合はトーキックになります。対処法は、サラの場合、⇦⇙⇩Ⓚ or ⇨⇘⇩Ⓚと入力してやることで暴発を防止できます。注意点として必ず⇩の部分で終わるようにしてください。理論的な説明は省きますが、サラ使いの方はお試しを。ジャッキーに関しては⇙Ⓚと入力してやればOKです。

Q俺様は「ヤルときゃヤル」でとおっているカゲ使いなんだけど、とにかく浮身膝蹴り(⬇⇨Ⓚ)が苦手だ。おかげで最近「ヤリたくてもチョッピリ消極的」な気分になっちまう。おまけに周りの奴はミョーな気を使って「今日は調子悪いんですね」などと言ってくる始末だ。ウザイーなんとかしろー！

(東京都　キャサリン)

Aなんとかしろ…というのは浮身膝蹴りについてなのか、ギャラリーについてなのかよくわからない始末ですが、浮身膝蹴りに関しての質問が多数あったので、そちらについて説明しましょう。主に弧延落の後の空中コンボとして使われているこの技はしゃがんだ状態からでしか発生しないので、➘⇘の入力でしゃがみダッシュをしてから⇨Ⓚを入力するわけですね。そこで恐らく多くの人が失敗してしまう部分と思われるのが、しゃがみダッシュが完成していない状態で⇨Ⓚを入力したために、ただのⓀが暴発…といったケースでしょう。そのほかには、しゃがみダッシュの➘の部分から⇨Ⓚを入力する際にレバーをニュートラルに戻してしまって発生しないといったケースも見受けられます。

解決策は、まず落ち着いて⇘➘と入力してきちんとしゃがみダッシュを確認します。あせらずとも意外に空中コンボは決まるものです。そしてレバーをそのまま回すように⇨方向に持っていきⓀを入力してやりましょう。しゃがみダッシュからの技に関しては、このレバーを「グリッ」と回す感覚が重要。アキラの馬歩衝靠などにも応用できますよ。

Qリオンは卒業して、今はオヤジの渋さにゾッコンな私ですが、柳手掛塔(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)から一発決めようとすると、あせってⓅ+Ⓖの肩車頭落になりがちです。何かいいアドヴァイスを。

(東京都　ぴらに屋)

A肩車頭落になりがちということですが、多分⇩部分を意識してやれば改善されると思います。ちなみに⇦⇩を⇦⇙⇩と入力してやっても問題ありません。それからコマンドの性質上、投げ間合いにしっかり入ることも大切です。

Q&Aでは随時、質問等のお便りを募集しています。宛先は新声社VF3Q&Aまで。

ライターズコラム7 心で勝つ

日々修業にはげみ、苦手なコマンドを克服したと思っても、いざ対戦となるとミスを連発してしまう。またいつもなら失敗しないはずのコマンドがバーチャ有名人(あるいは地元で強者と呼ばれている人たち)と対戦すると動揺してただのヘタレになってしまうなど、心理的プレッシャーに負けて実力を出せない…といった経験、アナタはないですか？

プレッシャーに負けないためには絶対相手に飲まれてはいけません。自分は対戦時"このヘタレが"と心に念じて臨むようにしてます。ただ以前、極度の緊張感のため強く念じすぎて声に出てしまい、相手も自分もブルーになってしまったことがあったのでその点には気をつけましょう。じゃっ。

次回予告

次回はヘルパーGYUが、システムの基本である上中下段について説明するぞ。



私たちヘルパーがあなたの質問にお答えします。

横投げ確定の事実　一覧表

キャラクター	技　名	コマンド（1P側）	抜けコマンド（2P側）
ジャッキー	サディスティックハンギングニー	↘↘Ⓟ+Ⓖ	↙Ⓟ+Ⓖ
サラ	フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓖ
	レッグホールドスロー	←→Ⓟ+Ⓖ	←Ⓟ+Ⓖ
ラウ	雷震入林	→Ⓟ+Ⓖ	←Ⓟ+Ⓖ
	柳手掛搭	←↓Ⓟ+Ⓖ	↓Ⓟ+Ⓖ
パイ	倒身陰掌	→→Ⓟ+Ⓖ	←Ⓟ+Ⓖ
	雷震入林	→Ⓟ+Ⓖ	←Ⓟ+Ⓖ
	旋風燕陣	←→Ⓟ+Ⓖ	←Ⓟ+Ⓖ
	飛燕翻跨	↘Ⓟ+Ⓖ	↙Ⓟ+Ⓖ
カゲ	影霞	←→Ⓟ+Ⓖ	←Ⓟ+Ⓖ
	浮霞	←↓Ⓟ+Ⓖ	↓Ⓟ+Ⓖ
葵	小当	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓖ
	半月巴	↙Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ

情報聴取で3割アップ!?
確定の事実とは…

確定の道をできれば選びたい。これはある意味「自分への報酬」であろうか…。

担当：キャサ夫

街へ出て対戦風景を見掛けると、ついつい立ち止まって見てしまう。さすがに発売されてから時が経っているため、みなさん上達はしているようだ。これは間違いない。

しかし、「相手に勝ち続ける」というのは、難しい様子。見た感じでは、やはり的確な返し技、つまり、相手の攻撃をガードし、その硬化時間中に確定している返し技を、確実に決めることができるからだ。この問題は「うまい、下手」に関係なく、どのゲームでも必ず生じてくるものだ。

そこで、今回は初心者にもお薦めできる「確定返し技（主に投げ関係）」を紹介していこう。

横投げを理解しよう

上級者から初級者まで幅広く簡単に活用できる返し技、それが「横投げ」だ。VFを以前からプレイしている人なら分かる通り、VF3から新たなシステムが幾つか加わった。

最大の変更点となるのは、やはりボタンを1つ増やすほどのシステム「エスケープ」。これによって相手との軸をずらすことが可能になり、「横投げ」などを決めることができるようになった。ちなみにこのシステムは全キャラでいえることなので、重要事項として読んでもらいたい。



この軸ずらしが新たなシステム「エスケープ」使い道は無限大。

で、この「横投げ」どのような使い方をするかというと、基本的には相手の攻撃を読んで軸をずらし、その攻撃をかわして投げを決める。なお、エスケープで相手の攻撃をかわした際はキャラクターによって、打撃 or 投げと使い分け、つまり、ダメージ優先で攻撃も異なる。

横投げの条件は…相手との軸がずれ、自分の正面に相手が横を向いた状態でいる。ここでⓅ+Ⓖを入力すれば、投げることができるのだ。決して難しいことではないと思う。

横投げは相手に投げ抜けされるなどの心配もないし、ぜひとも覚えて使いこなしてほしい攻撃の1つだ。

では、今回の本題「横投げ確定」の説明に移ろう。

絶対覚えろ！確定横投げ

横投げを返し技として決める…。返し技とは相手の攻撃を受け、その硬直中、わかりやすくいうと相手が動けない状態のときに、無条件でこちらの攻撃が決まることをいう。

だから、今回紹介する「横投げが確定」というのは、相手の技をエスケープでかわして決めるものではない、ということを予めいっておこう。

今回紹介するものの第1条件は「投げ抜け」をする。で、その後に横投げを決めてやる。早い話が、投げを抜けたときというのは、抜けられたほうに硬化が存在し、そこに横投げでダメージを与えるのだ。

実際、投げ抜け後に硬化があり、横投げを決めることができるのは表に記載されている通り。それらすべてが、基本的に投げ抜けが成功した際、絶対に横投げを決めることができるわけだ。

入力方法の例を挙げるとジャッキーの場合、サディスティックハンギングニー（↘↘Ⓟ+Ⓖ）これを抜けたことを確認した際、自分はひたすらⓅ+Ⓖを連打すればいいのだ。すると、必ず横投げを決めることができ、闘いの流れを優勢にすることができる。

なお、重量級の場合は横投げにも「コマンド投げ」が存在し、2人とも（ジェフリー、



起き上がり上段蹴りをガードされると…、



投げ技を決められそうになるが、それを抜けて…、



確定横投げで返す!!



ウルフ、ジェフリーはコマンド投げで「バレてんだよ～」

ウルフ）⇦⇨ or ⇨⇦Ⓟ+Ⓖなので、適当でもいいから入力したほうがいいぞ。

わかったかな？これで君も無駄な行動を取らずに勝利を摑めるわけだ。

このコーナーでは確定横投げを紹介したが、実は確定している返し投げはほかにも存在するので、ちょっと紹介しておこう。

君は最大のチャンスを逃してはいないか!?

先ほどまでの説明は「横投げ」の確定返し技。投げ関係の返し技はこれだけではない。

相手の投げを抜けたあと、正面同士または背後に立つ場合がある。見た目では、その後の状況がほとんど五分の状況に見える人が多いと思う。でも、ものによってはあるんですよっ！スキが…。



ウルフのSショルダーをガードしたら…そりゃ投げでしょー



でも、少しまってからⓅ+Ⓖ…二重投げ抜けをされていれば、



それこそ「バレてんだよっ!!」

投げ抜け後、正面同士になるものは、今まで説明してきた「確定」にはならないが、ちゃんとスキが存在し、先に投げを決めることができるのだ。でも、投げ抜けされる可能性も大。

背後投げのほうは基本的にウルフの通常投げ、スタイナー（⇧⇧Ⓟ+Ⓖ）を抜けたときしかないが、このときの状況は確定している。つまり、抜けたと思ったその瞬間からⓅ+Ⓖを連打していれば、必ず投げを決めることができるのだ。ウルフの背後投げに関しては自分が舜帝の場合、酒を6杯分飲むことができるので、かなりお得である。

マニアックな「ウルフ狩り」を紹介すると、返し技として投げを決めることができるウルフの固有技をガードし、ウルフが二重投げ抜け（Ⓟ+Ⓖを先行で入力後コマンド投げを入力）をした場合。ここでわざと投げを遅らせ、Ⓟ+Ⓖ投げを狙う。

すると、ウルフのブレーンバスター（Ⓟ+Ⓖ）が先に決まり、それを抜けることができ、背後投げが確定となるのだ。

初心者には少し難しめだが、中級者あたりにはお薦めだ。

とまあ、表に記載されているものすべてが「横投げ、背後投げ、正面投げ」の「確定」する事実のものとなり、これらを覚え、実際抜けた際は必ず返し投げを決めてほしいものだ。

ちなみに参考までに紹介しておくが、アキラの大纒崩捶（⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）とリオンの七星天分肘（⇦Ⓟ+Ⓖ）、この投げを抜けると間合いがかなり離れ、相手は背を向けた状態になる。これらは背後投げが確定といわれてはいるが、実際に決めるのはかなり難しい。もし、この2つの投げを抜けた際は、運試しと思って背後投げを狙ってみるといいだろう。

背後投げ確定の事実　一覧表

キャラ名	技　名	コマンド（1P側）	コマンド（2P側）
ウルフ	ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	背後投げ Ⓟ+Ⓖ
	スタイナーズスクリュードライバー	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	

正面投げ確定の事実　一覧表

キャラ名	技　名	コマンド（1P側）	備　考
ラウ	大地倒襲	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	重量級のみ可
ジェフリー	フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	全キャラ可
リオン	採取砲靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	全キャラ可



アキラの大纒崩捶。抜けるとこんな感じ…。なにごともチャレンジ精神だぞ。



採取砲靠を抜けたらおちついて…、



いっそⓅ+Ⓖ連打でもOK！とにかく投げろ！

今回も全キャラいっときますか！

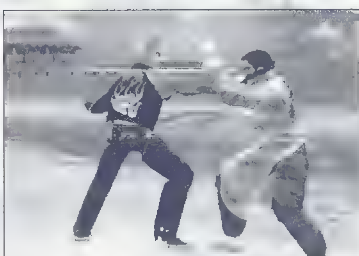
旅立たざる者の章

旅立ちシステムも今回3度目をむかえることとなった。
このシステム、もうみなさんお気づきかと思うが…。

ジャッキー

前回スピニングキック・ロースピンキック(Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ)の話が出たところで前フリも十分。今回はスピニング・スラントバックナックルについてだ。

なぜスピニングロースピンが前フリになるのかというと、この技はVF2では上段をガードすると下段がガードできなかった。VF3では、この特性がスピニング・スラントバックナックルに見られるのだ。しかしスラントは当ててもジャッキーがそれほど有利になるわけではないので多用できないのが残念。



むふ～ん、ふしゃあぁす。もう君はガードできな～い。

話は変わるが、投げへの布石に、連係のつなぎにと何かと便利なダブルローキック(⬇ⓀⓀ)だが、この技はディレイをかけなければノーマルヒットでも連続になる。実に当たり前のことだけどなんか毎回かけちゃうんだよね、ディレイを。相手の体力を削るとき、投げにいくつもりがないときなんかは最速で出したほうがいいときもあるぞ。

サラ

足の動きに注目せよ！

サラの持つ技の中でスピンヒールソード(⇘Ⓚ+Ⓖ)という技があるが、この技を当てたあとにサマーで追い打ちすることができる。もちろん以前にも紹介したが、ヒット率の上げ方を説明しよう。

Sヒールソードを当てたあというのは、相手の体がくの字になる。このときにすぐサマーを出しても当てることはできない。相手の足が地につくちょい手前、つまり、地に対して足が直角(90度)のときにコマンドを入力するといい。しゃがみ状態でヒットさせれば、ドラゴンスマッシュキャノンも決めることができる。



足がこの角度なら、



サマーがヒットしやすい。

パイ

かつてVF2において「撃燕掛塔(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)↓連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)」というコンボが存在したが、VF3でも意外な繋がりかたをする技が存在するので紹介しよう。

ここで使うのは連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)。実はこの技、3発めのⓅのみ当てるとこれがカウンターの場合、なんと次の掃脚まで連続になるのである。

実用的な使い道は蒼下連環捶(⇧ⓅⓅⓅ)の最後のⓅをディレイで出してすぐ掃脚に繋げるという方法。事前にⓅⓅや⇧ⓅⓅで揺さぶっておけば高確率で引っかかるのでお試しあれ。



雷撃掌(ⓅⓅⓅ)の3発めをカウンターでヒットさせると…、



次の掃脚まで連続に！ちなみに背転脚でもOK。

ウルフ

最後の投げにも死角あり？

相手の体力の半分を奪い、ときには一瞬でリングアウト勝ちをもたらし、ときには確定のダブルクローが2択で再び決まり、有無をいわさずK.O.を奪えてしまう強力無比な投げ技、ジャイアントスイング。

こんなジャイアントスイングにも弱点(というほどの物でもないが…)はある。

それは一切の投げ抜けコマンドを含まないという点だ。ダブルクロー後などのウルフ有利の2択から、コメットフックでのよろけやカウンター下Ⓚの後など、「今から投げにいきます」といっているような場面で、一瞬のタイミングの狂いで、相手の投げ抜けコマンドで逆に投げられてしまうことも少なくない。

こんな時、他の投げならうまく投げ抜けになってくれることもあるが、ジャイアントスイングにはそれはない。Ⓟ+Ⓖや⇨Ⓟ+Ⓖはもちろん、ジャイアントスイングもだ。

そこでジャイアントスイング入力時は続けて投げ抜けコマンドを入力しておくといい。そのときのコマンドは、たとえばウルフが相手ならこんな感じだ。

⇦⇘⇩⇙⇨Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

わかった？

では、前号の投げ抜けの記事を参考にして、相手に応じたジャイアントスイングコマンドを作ってみよう。

ジェフリー

顔面をつかめ

おいらにはしゃがんで踏ばっている人を「ぽいっ」と投げちまう技が3つもあるんだぜぃ。

でもさ、顔に膝蹴りをぶちかます気持ちいい技は相手にとっちゃ痛いらしいが転んだ相手を助け起こしてあげることができないから、おいらの困った人を手助けする精神とは相反するんだ、これが。

もう1つの力まかせの爆弾っつー技はさ、せっかくかっこよく「ほっ」と決めるはずが、なんかみんなキライらしくてすぐ逃げちゃんだよ、これが。

で、最後の顔をつかんで引き起こしてあげる技っつーのは皆あまり気にしてないのかこっちのされるがまま、というときが多くて、しかも転んだ相手を助けてあげることができるんだ!!

1度ならず2度までも、困った人を引き起こすというおいらのポリシーを皆受けとめてくれるんだ。

というわけでアイアンクローを使ってみてはいかが？



アイアンクローからは起こしてあげられるのだ。

カゲ
鬼と言われてもいい 鷹嵐はカモだ!!

意外に鷹嵐に負けている風景を目の当たりにする。なぜ?鷹嵐はジャッキー、ラウ、影丸の3人には絶対勝つことができないのに…。それは鷹嵐対策を知らないからかい?

なら、今回は完全鷹嵐攻略を紹介しましょう。

まず、基本的に鷹嵐には散弾螺旋裏蹴り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)の初めパンチさえヒットすれば、必ず確実に全弾ヒットするということ。ということは、鷹嵐の起き上がり上段攻撃をガードしたとき、これは確実にパンチがヒットするので、このコンボを決めることができる。

しかも、流影脚付きで…。

ジャッキーなんかは対鷹嵐戦を得意とするが、カゲの場合、ジャッキーよりも得意と言えるのだ。

なぜなら、パンチの速度がジャッキーに比べると断然速くなっていて、返し技をいれるチャンスがその分多くなっているからだ。

だから鷹嵐戦では、初心者の人も、とりあえず攻撃をガードしたら散弾螺旋裏蹴りを出してみるといいだろう。なお、散弾螺旋裏蹴りが決まりダウンを奪った際、必ず流影脚も決まるので覚えておくように。ちなみに与えるダメージは、全弾ヒット+流影脚で約半分。2回決めればKOって感じかな。

鷹嵐戦に関した最大のお薦め情報は今説明したもの。だが、ほかにもチャンスはあり。

円月蹴り(⇧Ⓚ+Ⓖ)がヒットした場合だ。この技も鷹嵐相手には、カウンターヒットをしてもダウンはしない。で、円月蹴りはスキが少なくなっているので、この技が決まったところからもパンチが入るのだ。

しかし、円月蹴りから散弾螺旋裏蹴りというのはつながらず、ⓅⓀしか決まらない。でもこれも覚えておいて損はない情報だと思うぞ(あくまでも初心者向け…)。

次回は上級者向け情報、乞うご期待!





パンチ1発が決まると散弾螺旋裏蹴りの最後まで決まり…、間に合いそうもない流影脚までもが…。可哀想と言えば可哀想。

リオン
特殊な起き攻め

相手を倒したときに、相手の起き上がり蹴りをくらわずにこちらの攻撃が当たるという特殊な起き攻めについて紹介していこうと思う。

まず、相手がその場で起き蹴りを出してきた場合にある方法でぎりぎりかわし、相手の硬直中にこちらの攻撃が当たるというものだ。

やり方は、相手を倒したら、倒れている相手に密着する。その後、すぐに⇦⇦Ⓟで相手に背を向けた状態にし、一度だけクイックステップをして相手との距離をとる。そして、相手が起き蹴りを出す瞬間、足が開いている方向にエスケープすると、相手の起き蹴りをスカすことができるのだ。

これは、相手に背を向けるというのが重要である。仮に、正面を向いたまま、先ほどと同じ行動をしても、起き蹴りをかわすことができないので注意してほしい。また、相手を倒したときに相手と密着している状況は、あまり無いので、七星天分肘(⇦Ⓟ+Ⓖ)の後などにやるのがいいだろう。



このように起き蹴りをかわせるのだ。

舜帝
未だ衰えぬ仙人の舞い。

じじいの固有技には、自らダウンできるものがいくつかあるが、実戦では使えないものが多い。しかしこれらの中には、役立つ戦法を組み立てられるものがあるので紹介しておこう。

その戦法とは…、

●後蹴下腿(⇧Ⓚ)ヒット後に寝る(~Ⓖ)→撲虎(ⓀⓀ…)or後穿旋脚(⬇ⓀⓀ…)

この連係は、ワリと早い時期から使われているので知っている人も多いハズ。自らダウンする技は、相手にヒットしたときと、ガードされたときとで硬化が変わり、技ヒット時の硬化は非常に短い。これを利用して、すぐに起き上がり攻撃を出し、相手に2択を仕掛けるのだ。また撲虎に関しては、返し技のない起き上がり攻撃なので、ガードされてもそこからの連係が成立する。例えば挑腕~を置いておいたり、エスケープから展開していくのもいいだろう。

ただこの戦法は欠点も多い。まず、後蹴下腿がヒットしたなら、そのまま後蹴連腿に繋げるのがベストだし、うつ伏せ足方向からの起き上がり攻撃は、エスケープーのカモにされてしまう。距離をとる相手は、いうまでもない。こう書くと全然使えなさそうだが、実際はそうでもなく、よろけから狙うなど連係の組み立て方次第でスキなく攻めていけば、そう反応されることはないだろう。

とりあえず、相手の力量を測ってみて、それから使っていこう。酔拳を演出するネタの一つとしてネ。

じじいには、背倒裏肘(敵背後Ⓟ+Ⓖ、酒5)があるため、自ら背中を向ける場面が出てくると思うが、⇦⇦Ⓟがカウンターでヒットしなかったときなどに使いたい回避方法についてふれておこう。

●向側前避、後避使う

⇧Ⓔ、⇩Ⓔ(Ⓖを押しながら⇩Ⓔを入力して、Ⓖを離す)

●仰穿腿(⬇Ⓚ+Ⓔ)を使う

低踏脚が発生するのを防ぐため、Ⓔと同時に押す。



撲虎(ⓀⓀ…)Or後穿旋脚(⬇ⓀⓀ…)の二択に。



後蹴下腿(⇧ⓀⒼ)で一度倒れてから…



中段技をかわしやすい性質は、背中を向けても同様である。

鷹嵐
張り手をナメるなよ! カウンター其の壱

VF3というゲームは、ローキック投げに代表される、カウンターによってもたらされる恩恵が多大。ところが鷹嵐の場合、それによって被る被害は大きくなるのに、恩恵には(同キャラ対戦以外)あずかれない。

と思ってたけど、実は探せばあった。とりあえず今回は2つ紹介。

1つは突っ張り棒砕き(Ⓟ⇨Ⓟ)。最初の2発は連続技だが、3発目は入らないのが普通のこの技。2発目のⓅがカウンターなら、3発目の樽砕きが連続で入る。

ま、これを利用して、どうこうということはあまりないけど、1発目がすかるぐらいの距離でなら、出していってそれを期待してもいいかも。

2つ目は、中突っ張り(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)の2発目がカウンターヒットなら、投げ技が確定というもの。

一応、調べてみた結果、ローキック投げほど確実ではないものの、ほとんど連続技。立ちⓅ等で防がれることはまずないと言っていいが、投げ返されると「ウ~ン」て感じ?しかし、実戦投入の価値は大。意識して使っていってみてほしい。



ディレイで2発目をカウンター。投げ技確定か?

倒れる相手に喝!!
葵の起き攻め

起き攻めがうまくなれば勝率UP。

担当：借金

打撃技のダメージが全体的に低いため狙いは投げが多くなる葵。投げたあとは常に起き攻めという状態になり、また打撃でダウンさせてもKOには遠いので勝つためにはほかのキャラよりも多く起き攻めをすることになる。そこで今回の葵の攻略は起き攻めに的を絞って紹介していこう。

起き攻めの基本

まずは起き攻めの基本といえる蹴り起きガードから。

今までは蹴り起きしてくると読んだときに、下段と中段で成り立つ蹴り起きの足の位置に注意して、上蹴りをガードしたときには投げと中段攻撃を、下蹴りをガードしたときには下段投げと打撃技。というように相手に攻撃を悟られないよう割り振れば問題なかったはず。

今でもこれが基本形として成り立っているのだが、3には投げ抜けがあるため相手の投げ抜け失敗モーションを誘ってから攻撃するという方法がある。

葵は投げ抜け方向がたくさんあるので割り振れば投げはほとんど決まるキャラ。しかしもっとも狙いたい合気投げだけは抜けられてしまうなんてことも少なくない。ただでさえダメージ効率が悪いキャラなのだからうまく相手を誘い最大のダメージを狙いたい。

上蹴りをガード後に投げを割り振るという行動も大事だが、投げ抜けを入れてると思ったらしゃがみクイック（↘↓↘）を使ってみよう。相手の投げ抜け失敗モーションをくぐれるので合気投げを決めるチャンスを作れるぞ。


相手の行動が読みやすいから狙っていって問題ない。

このように蹴り起きをガードした後の攻撃の割り振りだけでなく、不利な状況での相手の行動をうまく利用して攻撃していくのがVF3の蹴り起きガード後の基本である。

蹴り起きガード後の選択がわかったところで起き攻め全体をみてみよう。

蹴り起きは上・下だけでなくタイミングを遅らせて出すディレイもあるため、あまり蹴り起きに固執しすぎると何も出さずに起き上がった相手に投げられたり攻められるというふうに攻守が逆転してしまうことも起こる。蹴り起きの性質を利用して起きる側が攻撃に転じるところから寝攻めといわれているもので、キャラに関係なく有効な攻撃手段といえる。


蹴り起きに集中しすぎると、攻守が逆転することも…。



この寝攻めも相手の選択として十分考えられるので起き攻め側も技を重ねるという選択が必要になってくるわけだ。

葵が起き攻め時に重ねて効果があるのが草薙と浮桜。しかし技を重ねにいったときに蹴り起きを出されたら負けてしまうという読み合いになっているのも事実。ガードと技出しを使いわけて心理戦を楽しもう。ここまでが起き攻めのセオリーである。

読み合いといっても、草薙の性質を理解することで少し楽に展開していくこともできるので紹介しよう。


上蹴りを読んだらたまに草薙を使ってみる。

相手が蹴り起きを上で出してくると読んだときにタイミングよく草薙を使うと、上蹴りをすかしつつ草薙を当てることができるのだ。これは草薙で葵の姿勢が低くなるため可能な技、また寝攻め対策にもなっているのでかなり万能といえよう。まあ下蹴りのときはばっちりくらうけどね。

特殊な起き攻め

通常の起き攻めとは少し趣向の違った特殊な形での起き攻めもおもしろい。

相手をダウンさせた後にダウン攻撃を入れずに雲蹴りを使って相手を跳び越してみる。すると標的を失った相手の蹴り起きが反対に出てくれることがあるのだ。この後の状況は葵も背後を取られているため有利とまではいかないのだが戦法としてはおもしろい。

狙える条件は、前述した草薙ヒット後のように相手を横向きにダウンさせた後が効率よくいける。またこのときに用いた雲蹴りは移動手段なのだが、相手が前転起きしたときに勝手に追い打ちしてくれるので思わぬダメージを稼げることもあるぞ。

即戦力ではないがおもしろいものならこんなものもある。

相手をダウンさせた後に密着まで近寄る。相手がその場起きの上蹴りを出すと決め付けたときはその蹴りを潰すタイミングで無双破（↘Ⓟ）を使ってみよう。相手の蹴り起きを潰すことができるぞ。この戦法は起き蹴りの性能が高いジャッキーとサラには使えない。また相手によってはさらにいろいろなことが起こるのだ。

たとえばパイに使うと、起き蹴りを潰してダメージを奪うこともあるが蹴り起きをすかして無双破ごと反対側へすり抜けてしまうこともある。アキラ・ラウ戦に起こりやすい現象は、蹴り起きを無双破で潰すタイミングによって、相手の蹴り起きを潰した直後に相手を後ろ向きにさせることができる。これは相手が予期できない状況だけに攻めるのが楽しくなるだろう。ただし決める技が限定されており、無双破が結構硬直の長い技なので即戦力にならないのが残念だ。


ヒットせずにお互いスカったときは先に動けるので投げを決めよう。


密着から使うとパイをすり抜けることが!?


潰してさらに後ろを向かせるのが決まるとかなり格好いい。

まだまだ手数で押していこう

ラウ・タイプ別にみる連係の組み立て

対戦は自分だけが中心じゃない、相手によって判断せよ。

担当：がっちん

今回は転身双虎掌の2段止めである背旋連掌（Ⓟ⇦Ⓟ）と鳳凰槍掌（⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ）をヒットさせた後の連係を考えていこう。

背旋連掌で焦らす

まず背旋連掌からの連係は大ダメージを与えるのを目的としていないことを確認しよう。つまり、自分がアセってはいけないということだ。

よって、相手のタイプを早く見極めてからこちらの連係を考えていくのがベスト。まあ、これは対戦においては定石だね。



何でここで中段蹴りが来る?まあ、くらうほうが悪いんだけどね。



じゃあ、転身双虎掌でカウンター。簡単なことだが気付くことが重要。

●やたら暴れる相手

ある意味やりにくい相手だが、こちらのあるひとつのコンビネーションがずっと決まり続ける可能性もある。とにかく、1回は転身双虎掌（Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ）を出し切って、相手を沈黙させたいところだ。

そして、一度決まったのならガードされるまで使ってOK。そこから、エスケープ～などの連係に移っても遅くはない。

ほかに、前にチョットだけダッシュしてもう一度背旋連掌という行動もオススメ。ラウが背中を向けた状態のときに、とりあえず何らかの技を出してくるときにはこれでもいい。

●いきなり固まる相手

ラウが背後を向けたときに突然固まってしまうタイプの相手もいる。これは一番やりやすく、好きなように動いて構わない。できれば、暴れる相手も転身双虎掌でこの状態に持っていければベストである。

オススメは騰空背翔（⇧Ⓚ+Ⓖ）あたりで、当たればOKだし、ガードされてあわてて投げに来ても⇩Ⓚか先行入力の騰空背翔なら背後投げはされない。これが決まるなら相手は焦っている証拠だ。こうなったら背旋連掌止めに重きを置き、転身双虎掌は使わないほうが得策。エスケープからの地掃腿か飛燕転身掌と少し動きをみせていこう。



騰空背翔をガードされても反撃確定の技はない。



読み合いだが先行入力でもう一度出せば投げられない。

●的確な対応をする相手

これはいちがいにくくれないが、やっかいな相手であることに違いない。おもな行動に、エスケープを投げてくる、背旋連掌止めにきっちり反応でヒジを出すなど。

このようにラウ慣れしている相手には、背旋連掌は多用せず、使うにしても斜上掌や順歩冲掌から使ったりして目先を変える必要がある。

鳳凰槍掌の使用頻度

相変わらず主力であることには違いないが、かなり対応されてきていることは確かである。

ただ、どのくらいラウに対応してくるのかを判断するのは逆に簡単で、とりあえず最初にヒットしたのなら連発してみてもいいだろう。

●対応できない相手

まず、それほど対応策を考えていない相手であれば、これだけで体力の半分を奪うことはできる。はっきり言って余計な行動をとる必要はなく、相手がちゃんとした行動を取るまで単調に攻めて構わない。

そして、2段目の上段攻撃の部分を立ちガードしているようであればイケる。おそらく相手はラウのラッシュに萎縮し、固まっている状態であろう。

あとは鳳凰槍掌から手堅く地掃腿にでもつなげておけばOKで、そうそうはガードされないはず。まあ、この鳳凰槍掌→地掃腿のコンビネーションは上級者に対してもキツイ連係となる。

●対応してくる相手

当たり前だが、対応してくる相手にはかなりの苦戦を強いられる。鳳凰槍掌はヒジから決め打ちの2段であるために、ヒジがガードされるということは、2段目はしゃがんでかわされてしまう。

まだ投げ技であれば、気合の投げ抜けも可能だが、アキラの馬歩衝靠やジャッキーのエルボースピンキックであれば立派な返し技なのでお手上げである。

これらは、1試合中の初めのうちは仕方がない。相手の対応度がわからないからだ。ただ、いつまでもくらうわけにはいかないので、あえてヒジ止めから穿脚連環虎掌（⇘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ）か2段止めの穿脚冲掌（⇘Ⓚ⇨Ⓟ）を使えばしゃがんでくらってくれる可能性が高い。

ただ、しつこいようだが、これらの連係は俗に言う「わかってらっしゃる」系のプレイヤーに対してで、効かない相手にはまったくダメ。そのあたりの判断も強さの秘訣でもある。



鳳凰槍掌だけで決まってしまう相手もいる。立ちⓅで止まるのにねぇ。



中級者以上にはヒジであえて止めておいてから…。



別な技が有効のときが多い。もう一度ヒジでもいいだろう。

アキラ、寝込みを襲う…
イケてるアキラ養成講座 Part3

勝利への近道、起き攻めをマスターしよう。
担当：GYU

VF3対戦において、最も重要なテクニックのひとつである、起き上がり攻め（以下起き攻め）。

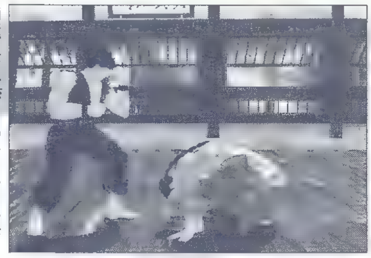
今回は〝起き攻めの基本的な知識〟を理解していることを前提に（これについては本誌バックナンバーを参照）、アキラならではの起き攻め法を紹介していこう。

前転には連環腿で勝負

VF3ではバリエーションに富んだ起き上がりパターンと、ディレイ可能な中・下段起き上がり蹴りがあるため、起き攻めをするにしても毎回〝正解〟を導き出すことは、正直いって難しい。

しかし前転起き上がりに限っては話は別。この起き上がりに対しては、連環腿という完全な対抗策が存在するのだ。順序が逆になってしまったが、さっそくその理由について説明していくことにしよう。

まず前転起き上がりには起きあがりモーションの前、つまり前転中にやられ判定が発生する、といった弱点をもっている。ということは、このタイミングで打撃技を重ねれば、相手が起き上がる前にもう一度ダウンを奪うことも可能といった図式が成り立つ。これが対前転起き上がり攻めの基本的な考え方だ。



前転起き上がりのモーションが見えたら、すかさず連環腿…。



すると相手が起き上がる前にヒットさせることができる。

では実際に打撃を重ねるとしよう。威力を考えると崩撃雲身双虎掌や鉄山靠という選択肢が浮かび上がるが、やられ判定が発生する時間はわずかなので、攻撃持続時間の長い技を使用することがベター。連環腿はそういった点で、最も適している重ね技といえるのだ。

さて連環腿を繰り出すタイミングだが、これは相手が前転したことを確認した直後に入力すればいい。慣れればまったく問題ないだろう。前転起き上がり対策、終了。

ヘッドスプリングには撃歩決め打ち！

起き上がり動作のひとつ、ヘッドスプリングは起きあがる際に、蹴りを繰り出すことができないといった欠点をもっている。ということで相手がヘッドスプリングをしてきた場合は、迷わず2択攻撃を仕掛けよう。

幸いアキラには撃歩翻胯という自動2択の崩し技が存在するので、これをすかさず重ねてみよう。きっといい結果を得られるはずだ。ちなみに撃歩による崩しを恐れた相手が、ヘッドスプリング直後にしゃがみガードするようになったならば、そこで初めてほかの中段攻撃に切り替えればいいだろう。



ヘッドスプリングには撃歩翻胯を重ねる。コレ絶対。

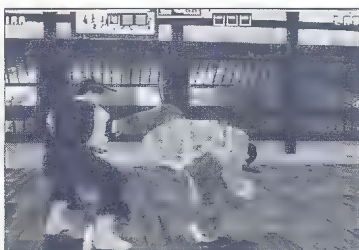


タイミングを間違えなければガード不能技となる。

選択肢の多い対その場起き&横転起き攻め

その場起き上がりと横転起き上がり蹴りに対しては、起き攻めも格段に難しくなる。

というのもこれらの起き上がり動作は起き蹴りの有無とタイミングで、個別の対抗策が求められるためだ。ここでは起き上がりパターン別にその対策を解説していこう。



起き上がり中段蹴りをガードしたら…、



投げが返し技となる。崩撃雲身双虎掌を置いておくのも手。

●最速のその場&横転起き上がり中段蹴り

起き上がりモーション中に中段起き上がり蹴りが見えたなら、立ちガードでいったん受けてから攻めに転じるといったことが理想。

仮にガードできたならば、返し技の投げをきめるか、投げ抜けを読んだうえで、崩撃雲身双虎掌を重ねても良い。ちなみに起き上がり中段蹴りをガードした場合は、投げが返し技として成立するので、撃歩翻胯は使用しないこと。



その場起き上がり下段蹴りをガードした後は…、



撃歩翻胯が基本。対応策をもっている相手には馬歩衝靠などで対抗。

●最速のその場起き上がり下段蹴り

その場起き上がりで、なおかつ最速のタイミングで、起きあがり下段蹴りを繰り出された場合は、しゃがみガードでいったん受けた後に、撃歩



起きあがり下段蹴りは先読みの連環腿で、上から潰すこともできる。

翻胯を重ねてみよう。

この場合の撃歩は返し技ではないが、かなり強力。しゃがみPやエスケープで回避されてしまうといった弱点もあるが、それは読みで躍歩頂肘や鉄山靠、貼山靠といった技で対抗すればいいだろう。

また起き上がり下段蹴りに対してその場&横転問わず、読みでガードせずに連環腿で潰すといったテクニックもあるが、ハイリスクハイリターンなので、自分の状況を考えて使ってほしい。

●最速の横転起き上がり下段蹴り

横転起き上がり下段蹴りはガードしてしまえば躍歩頂肘が返し技となる（アキラ、鷹嵐は例外）。しかし起き上がり中段蹴りをガードした場合に比べて、大ダメージが期待できないのも事実。あえて撃歩翻胯による崩しを狙ってもいいだろう。

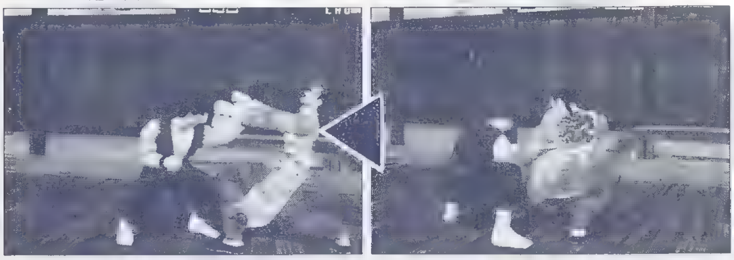
●起き上がり(蹴りなし)&ディレイの起き上がり蹴り

相手が最速のタイミングの起き上がり蹴りを出さないと思ったなら、すかさず撃歩翻胯を重ねる。最速の起き上がり蹴りを毎回見切るのは難しく、博打的な攻めだが、これが超重要！

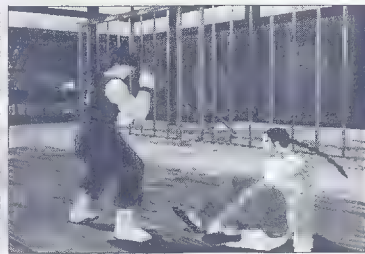
なぜなら仮に相手がディレイで起き上がり蹴りを出してきたとしても、タイミングよく撃歩翻胯を重ねれば、自動で中・下段蹴りを潰してくれるからだ。まさに撃歩翻胯様々。アキラの起き攻めのキーとなるポイントなので、かならずマスターしてほしい。

☆後転起き上がりに対しては、相手の後転をダッシュで追いかけて、その場&横転起き上がりと同様の攻撃で攻める。アキラは遠距離戦が不得意なキャラの部類に入るので、リスクを覚悟して積極的に攻めたいところだ。

以上がアキラの起き攻めの基本戦法。これ以外にもエスケープを使用する方法も存在するが、アキラならではといったものではないので、ここでは紹介を省かせてもらった。諸君の健闘を祈る！



躍歩頂肘が返し技となる(アキラ・鷹嵐除く)。 横転起き上がり下段蹴りはガード後に…、



最速起き蹴りではないと判断したのなら…、



撃歩翻胯が大安定！超重要！

うつぶせの足側に立っているのなら…、





エスケープするのもひとつの手。

X-MEN™ VS. STREET FIGHTER



今回は、特に扱いが難しいとされる、
空中ダッシュキャラ2名を攻略。

いま高らかに鳴り響く、ミュータント賛歌
マグニートー

今回は空中ダッシュの活用法ほか、情報的にマニアックな方向性でお贈りします。

担当：DS1

最強のマグニートー目指して

お手軽にして強力な、投げからのテンペスト。テクニカルで応用の利く、空中ダッシュ。この2つを組み合わせた変幻自在な攻めが、マグニートーの持ち味だ。

特に空中ダッシュに関しては、上達すればそれだけ攻めのバリエーションも広がってくる。今回は、空中ダッシュに焦点を絞って細かく見ていくことにしよう。

その他の基本的な動作については、お手数ながらムックを参考にしてほしい。

空中ダッシュ入門編

それでは早速ダッシュの解説に移ろう。ご存じのようにマグニートーの空中ダッシュは、Ⓟボタン3つ同時押しでのみ空中ダッシュすることができる。

この時のレバー入力でダッシュ方向を決められる訳だが、一つ注意がある。それはボタンとレバーを同時に入力したのでは、ダッシュすることができない点である。

レバーは必ず先に入力してからボタンを押すようにしよう。



ボタン3つ同時押しに成功しても、レバーと同時に入力してしまうと大パンチが出てしまう。

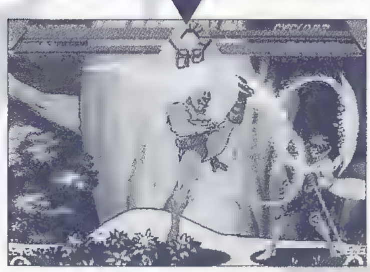
空中ダッシュは、斜め下の空中ダッシュを使用することが多く、地上の敵に対して裏に回り込むように使う。

その際、強力な対空技を持つ敵の場合は、マグネティックブラストを対空技の予防線として使用するといい。ブラストを撃った直後に斜め下空中ダッシュで接近すれば、そこから中キックで上段攻撃か、すかし投げか、着地してしゃがみ小キックの下段で攻めるか、選択肢も広がるはずだ。

なお、スーパージャンプから斜め下空中ダッシュをしようとすると、コマンドの関係上マグネティックブラストが暴発しやすい。あまりにも暴発するようなら、スーパージャンプをKボタン3つ同時押しで行おう（同時押し自体慣れが必要だとは思うが）。



マグネティックブラストを撃ち、すぐに空中ダッシュで接近。



素直に中キックを出すか、それともすかし投げか?

空中ダッシュ応用編

マグニートーの背の高さ（やられ判定の大きさ）を考えると、地上戦一辺倒で闘っていても、どうしても押さえ込まれてしまう。

空中ダッシュを生かすためにも、相手より先にスーパージャンプで跳ぶことを心がけよう。一度先に跳んでしまえば、今度はこちらが上から押さえ込むことも可能になってくる。

空中ダッシュからの跳び込み攻撃は、中キックを多用する。中キックはマグニートーのジャンプ攻撃の中でも攻撃判定が下に強く、出も速い。何より、斜め下空中ダッシュで裏に回った時に、引きつけて出す必要がないので楽だ。ジャンプ中キックが当たったら、地上の立ち中キック→E・Mディスラプターにつないでいこう。

裏回り空中ダッシュが頻繁にガードされるようなら、素早く再び裏回り空中ダッシュで攻めて相手をかく乱させる作戦もある。



裏回りをガードされても、再び空中ダッシュで回り込む。

エリアルレイブ中にも、空中ダッシュを利用した、変化ある攻めを展開できる。

通常のエリアル、小P→小K→中P→中K→大P→大K



中Pを当てた後、すぐに真下空中ダッシュ。



相手はくらいポーズから回復しても、着地寸前なので空中で技が出せず…、

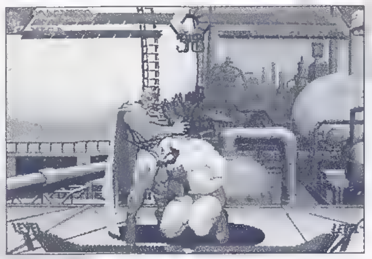


着地を簡単に投げることができる。

を、中Pキャンセル真下空中ダッシュに変えて先に地上に着地し、相手が落下してきた所を投げる連携が、非常に有効だ。

この連携は、ザンギエフ、ジャガーノートなどの重量級のキャラクターに対して使用すると、相手は投げ返すことができない（理由については後述）。詳しくは連続写真を見てほしい。

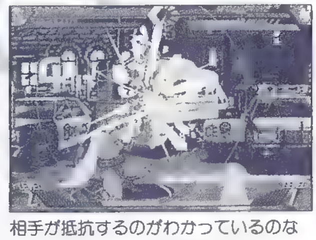
X-MEN VSストリートファイターでの投げは、地上にいる側が空中の敵を1モーション早い段階で投げることが可能なのだ。


この状態でもマグニートー側の投げは成立。逆にザンギエフは投げ不可能（空中スクリューを出すことができれば話は別だが…）。

そのうえ落下の早いキャラ（重いキャラ）は、くらいポーズから回復した時には地上に近すぎるため、その後に何かしらの技を出そうとしても、攻撃判定が発生する前に着地でキャンセルされてしまう。

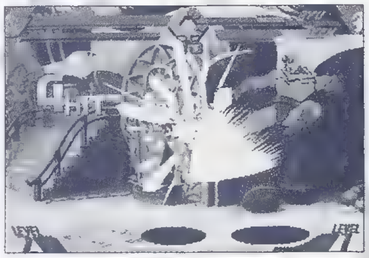
結果として、マグニートー側が完璧なタイミングで投げることができれば、ザンギエフ、ジャガーノートなどのキャラは投げ返すことができない。

では軽いキャラの場合はどうなるかと言うと、容易に反撃されてしまう。しかし、落下してくるまでに多少の余裕があるので、フォースフィールドやショックウェーブ、あるいは裏に回って大キックで跳ね上げたり、投げも狙える。


相手が抵抗するのがわかっているのならば、しゃがみ大Pが安定だ。

まあ、ここまでくると読み合いの要素をはらんでくるが、マグニートー有利の読み合いであることは確か。

エリアルの中Pの後に、斜め前下空中ダッシュにすると相手の落下中を裏から攻めることもできる。この場合は間合いが離れるので、地上の技につなぐのは無理だが、うまく使えば敵のガード方向を迷わせる効果がある。


裏に回り込む瞬間に、大キック→E・Mディスラプター（中キック→E・Mディスラプター）が有効。

細かい注意点ほか少々

ここまでの説明で、空中ダッシュの使い方や、空中ダッシュからの攻め方はわかってもらえたと思う。

そこで、今度は空中ダッシュ以外の、全体的な闘いの流れを見ていこう。闇雲にダッシュするだけでは、簡単に撃墜されてしまうぞ。

最初に注意しなければならないのが、強力な飛び道具、および強力な対空技を持つキャラで、サイクロップス、リュウなどのキャラに不用意な空中ダッシュは禁物と言えるだろう。

特にゲージの溜まっている状態の相手には、裏回りを含めた斜め下への空中ダッシュは危険だ。こんな時はスーパージャンプからの攻めに切り替え、多少消極的ながらも空中ガードしながらの跳び込みを多用する。


対空技をガードしたら、E・Mディスラプターで返す。

ウルヴァリンほか、強力な固めを身上としている相手には、フォースフィールドとショックウェーブを狙いたい所だ。相手の使用する連携がある程度わかっているのなら、フォースフィールドを狙うといい。

ショックウェーブは、敵の跳び込みに早めに対応して使う。空中ガードされてもかまわないぐらいのタイミングで使わないと、発動前に潰されることが多い。

味方の体力回復時間を稼ぐため堅くいきたいのならば、ヘタに飛行やスーパージャンプしまくるよりは、E・Mディスラプターをうまく使っていく。

具体的には、バックジャンプ大キックで距離を置き、空中E・Mディスラプター、着地と同時にハイパーグラビテーションといった動きだ。

バックジャンプ大キックは、牽制とゲージを少しでも溜める役割で、空中E・Mディスラプターは相手のジャンプ封じ。その後に跳ぼうとした所を、ハイパーグラビテーションで落とす使い方になる。

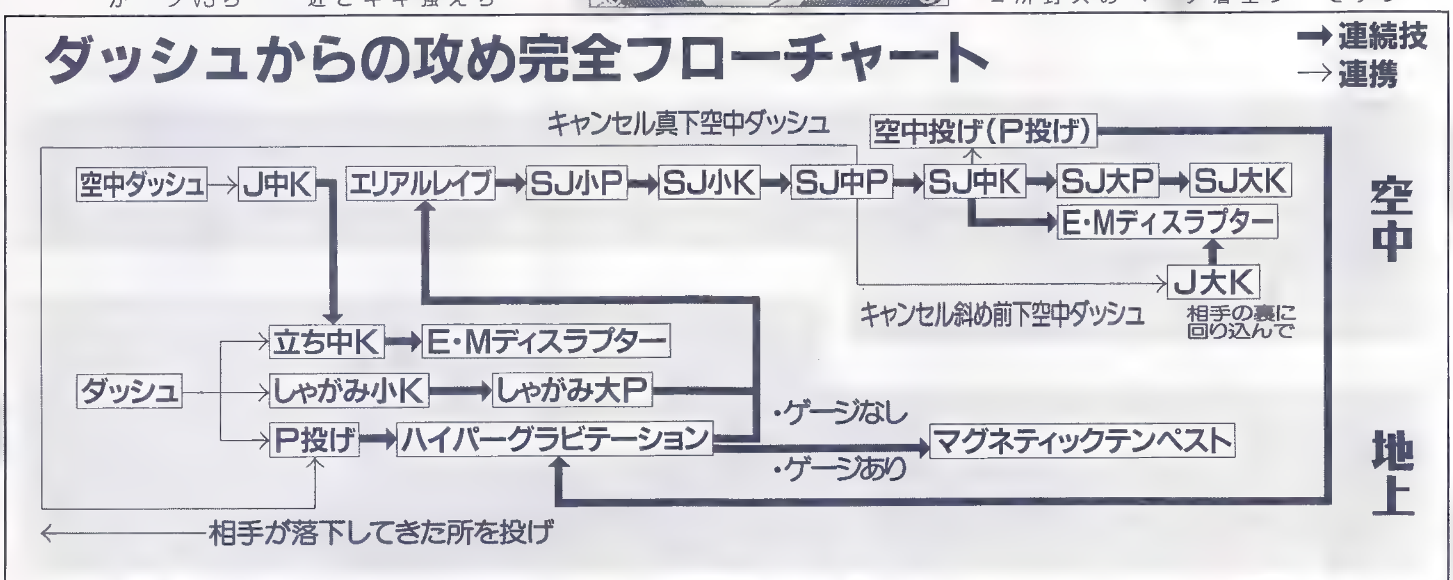

空中E・Mディスラプターでワインダーをかける。

このアルゴリズムも、もちろん相手キャラによって使えない場合もあるが（事実、強力なハイパーコンボを持つキャラには通用しない）、ザンギエフほか一部のキャラは、この動きを繰り返すだけで接近できない。

語りたいことはまだいくらでもあるのだが、X-MEN VSストリートファイターのマグニートー攻略はここまで。

次回作にもマグニートーが出るといいな。

ダッシュからの攻め完全フローチャート



6カ月計画は継続中？
対戦攻略
ストーム

本誌ではまだ書いていなかった基本的なことから書き始めていこう。

担当:KKY-いなりん　協力:町田XvsS部の●

まずは前回…といってもだいぶ前の話で、本誌No.184に書かれていることの訂正が1つある。ライトニングアタック（以後L・アタック）を地上で真横に出してしまったときは、まったく制御することができ


地上で真横に出したL・アタックでも、


斜め下にレバーを入れておけば方向転換ができる。

ないと書いてあるがこれは間違い。この場合も斜め45度に進行方向を変えることが可能で、さらにこのあとならコマンドの追加入力も受け付けてくれるようになる。

それでは、前回書ききれなかったL・アタックの性質から始めていこう。

相手の吹っ飛びを知る

L・アタックはせっかくコマンドの追加入力を2回まで受け付けてくれるので、できることなら1発目が当たった場合には残り2発のL・アタックも相手に当てておきたいところである。そのためにはL・アタックが当たったときの、相手の吹っ飛びかたを理解していなければいけない。

まずは写真Aを見てもらいたい。この場合に相手が右上に吹っ飛んでいく、というの


(写真A)視覚的に吹っ飛ぶ方向が分かりやすい。

は分かりやすいと思う。これはL・アタックの進行方向と相手の吹っ飛んでいく方向が同じなので、相手が右上に吹っ飛んでいくのがあまり違和感なく受け入れられる。

では写真Bの場合はどうだろう。さすがに発売からこの

(写真B)視覚的には右下に吹っ飛ぶような気がするが。

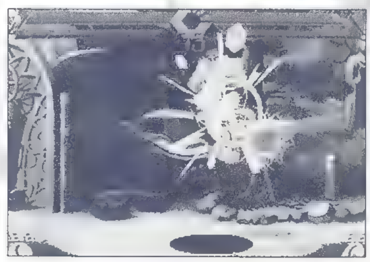


時期までストームをやり続けている人なら、この場合も相手が右上に吹っ飛んでいくというのが分かると思う。しかし、見た感じではL・アタックの進行方向と相手の吹っ飛んでいく方向が違うので、先ほどの写真Aに比べると少し分かりづらいとも言える。実際に「経験上、何となく右上って気がする」という人も少なくないと思う。この「何となく…」といったモヤモヤした感じをすっきりさせるためにも、相手が吹っ飛んでいく仕組みを正確に理解しておきたい。

L・アタックが当たったときに相手の吹っ飛んでいく方向は基本的に斜め上方向と決まっているが、実はL・アタックの進行方向はまったく関係なく、ストームと相手キャラの位置関係だけで判断しているのである。これはL・アタックが当たったときに、ストームが相手よりも右側にいるか左側にいるかということである。写真A・Bともにこの法則で考えてみると、どちらも相手が右上に吹っ飛んでいくのが分かりやすい。

この法則で考えても相手がどちらに吹っ飛んでいくか分かりづらいのが、写真Cのような場合である。このようなときはL・アタックを出したストームが、右か左にいるのをどの部分で判断しているの

(写真C)視覚的にはどこに吹っ飛ぶのか分からない。



か知らなくてはいけない。

これは写真DとEの2枚を見てもらえば分かりやすいの


(写真D)ここからL・アタックを出すと、

(写真E)もうこの位置で相手が振り向いてしまう。

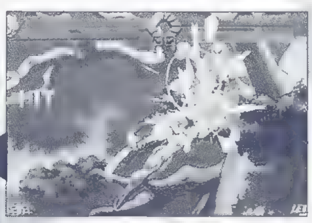


だが、内部処理的にはストームの頭のグラフィックあたりで判断しているのである。つまり写真Cのような当たりかたをした場合は、相手よりもストームのほうが右側にいると判断されるので、相手は左上に吹っ飛んでいくのである。

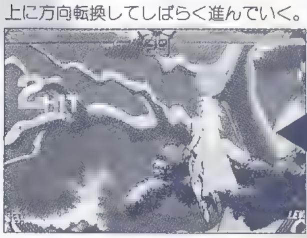
実際にL・アタックでお手玉してみよう

それでは相手の吹っ飛ぶ方向が分かったところで、実際に例を挙げて空中に吹っ飛んだ相手を拾っていくコツを書いていこう。ここでは基本的な例として、立ち大キック→L・アタック×3について。

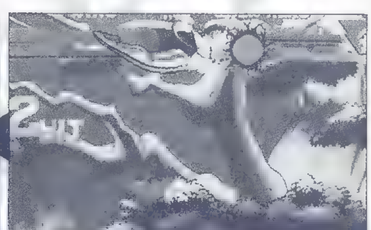
まず立ち大キックを当てて相手を浮かせる。これをレバーを右上に入れてスーパージャンプ（以後SJ）して追いかけて、レバーはそのまま右上に入れておいてL・アタックを出す。1発目のL・アタックが当たったあとは、すぐに追加入力で2発目のL・アタックを出すのではなく、レバーを真上に入れて進行方向を変えてしばらく上に進んでいく。

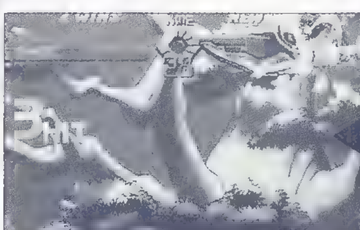

1発目のL・アタックが当たったあと、

上に方向転換してしばらく進んでいく。



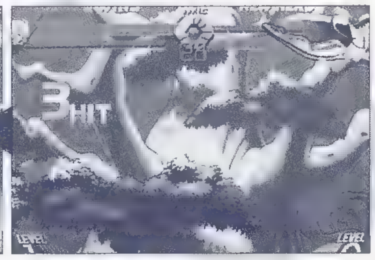
このとき上に進みすぎてストームが画面外に出てしまうと、追加入力を受け付けてくれなくなってしまう。だいたいストームが画面外に消えてしまう寸前で、追加入力して2発目のL・アタックを右に向かって出す。そして2発目のL・アタックで右に進んでいくと、上から落ちてきた相手がこれに当たって再び右上に吹っ飛んでいく。


このあたりで2発目を右に向かって出すと、

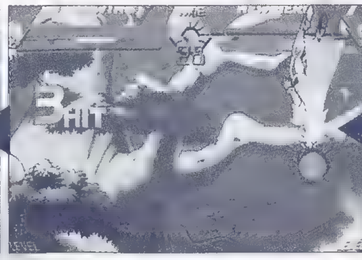

このように相手を拾うことができる。

2発目のL・アタックが当たったあとも、すぐに追加入力をしないでしばらく右に進んでいく。すると、ストームの動きが画面のスクロールを追い越して徐々に画面の端に近づいていくので、写真のような位置まで右に進んで行ったあたりで、追加入力をして3発目のL・アタックを真下に向かって出す。こうするとストームがL・アタックで下に向かって進んでいるライン

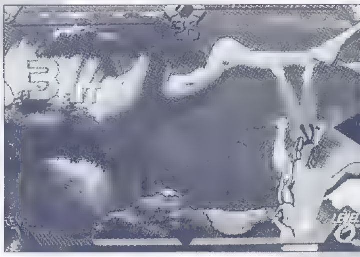
に、ちょうど上から相手が落ちてきて当たるのである。



これくらい画面の端に近づいたら、



真下に向かって3発目のL・アタックを出すと、



ちょうど良い具合に相手が上から落ちてくる。

基本的な動きはこんな感じで、相手の吹っ飛んでいくところをあらかじめ先読みしてL・アタックを置いておくように動いていくのである。さらに相手キャラの重さによってもタイミングが変わってくるので、ある意味L・アタックでお手玉をすることはパズルを解く楽しさに似ているとも言える。

L・アタック、その他あれこれ

●L・アタック後のおはなし

L・アタックが相手に当たらなかったりガードされたりした場合、空中のかなり高い位置でL・アタックが終わったあと地上で相手に待ち構えられていてこわい思いをするという状況が、対戦中でよくあると思われる。

L・アタックを出したのがSJ中の場合は、硬直さえ解ければ技を出すこともガードすることも自由にできるので特に問題ないだろう。これが地上もしくはノーマルジャンプ中にL・アタックを出していた場合は、地上に降りるまで無防備になってしまうのでどうしようもないと思っている人もいると思う。

確かに圧倒的に不利なことは変わらないが、この場合にもL・アタックの硬直が解けたあとに、空中Dと飛行をすることはできるのである。空中Dで相手との間合いを離すのが比較的安全だが、意表を突いて飛行してすぐにL・アタックを出してみることもできる。

●ヴァリアブルカウンター

ストームのヴァリアブルカウンター（以後V・C）技はL・アタックである。V・C版のL・アタックは通常のものとほぼ同じ性質を持っているが、1つだけ決定的に違う特徴があって出かかりに無敵時間がある。

この無敵時間はかなり長くて、画面に現れた瞬間からそのまま真っすぐ進んでいった場合は、画面の真ん中を過ぎるあたりまで続いている。しかし、レバーを斜め下に入れて地上に降りてしまうと、この時点で無敵が終わってしまうので注意しよう。



たとえメガオプの中だろうと突き進んでいく。

超強力コンボ…って言うか、いわゆるアレです

ストームは画面端限定というものが多いが、覚えておきたい超強力なコンボをいくつか持っている。これを説明していこう。

●P投げ→空中投げ→L・アタック×2

これは画面端限定のコンボで、まず最初に画面端に向かって相手を投げる。このとき相手をつかんでいるときからレバーを斜め上に入れておくと、投げが終わると同時にジャンプするので、タイミング良く大パンチボタンを押して空中投げする。

空中投げを決めたあと、画面端に向かってL・アタックを出す。これが当たった時点で相手がピヨってしまうことも多いが、もしこれでピヨっていなくても2発目のL・アタックを画面端に向かって出しておけば、落ちてくる相手に当たってほぼ確実にピヨらせることができる。ちなみに最初の投げはP投げよりもK投げのほうが少しだけ威力があるのだが、これだと空中投げのあとにL・アタックを3発当てても相手がピヨらないのである。



この時点ですでにレバーを右上に入れておき、



タイミング良くボタンを押して空中投げして、



L・アタックを出すだけ、お手軽すぎる。

●立ち大K→SJ小P→J大P→(J大P→J大K)×4～6→J小P→空中投げ→L・ストーム

これも画面端限定であるが、この破壊力はすさまじく、相手キャラによっては体力満タンの状態から一気に殺してしまうこともあるぐらいである。

最初にSJ小P→J大Pと当てるのは、次のJ大Pで相手を拾いやすくするためである。(J大P→J大K)のところは、J大PからJ大Kへのつなぎはチェーンをかけてできる限り早くつないで、次のJ大Pは相手が自分と同じ高さになったときに目押しで当てるようにする。これを6セット入れてからJ小P→空中投げと入れるのはかなりきびしいので、実戦では4～5セット入れるぐらいにしておいても良い。

空中投げをコンボでつなげることはまず無理だが、ここで割り込まれたり投げ抜けされなければコンボ補正もクリアされるので、相手の体力をごっそり奪うことができるのである。

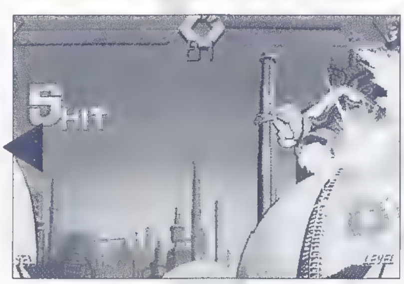
また、空中投げが入りづらいキャラ用に、地上に降りる



最初にJ小P→J大Pと当てるのがポイント。



J大Pのあとは、



チェーンで急いでJ大Kを当てて、

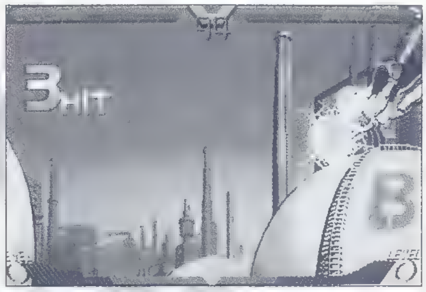


次のJ大Pは目押しで当てる。

ギリギリまで（J大P↓J大K）を当てたあと、屈小K↓立ち中K↓立ち大P↓立ち大Kというのもあるが、そもそもこのようなキャラにこのエリアルは狙っていかない。

●立ち大K・SJL・アタック×3↓屈大P↓SJL・アタック×3↓屈大P…

数あるストームの画面端限定強力エリアルの中でも最強のコンボで、早い話が永○コンボってやつである。唯一ジャガーノートだけは、最初のL・アタック×3のあとの屈大Pが当たらない。


左下に向かって3発目のL・アタックを出して、


すぐに真下に向かって方向転換する。

では画面右端にいるものとして話を進めていく。最初の立ち大K（実はエリアル開始技なら何でも良い）が当たったら、SJで追いかけてL・アタックを当てる。これが当たったあとすこし上方向に進んでから、2発目のL・アタックを画面端に向かって真横に出すと、上から落ちてきた相手がこれに当たって再び上に吹っ飛んでいく。

このあと少しだけ待ってから、3発目のL・アタックを左下に向かって出す。そしてすぐにレバーを真下に入れて進行方向を変えると、再び上から落ちてきた相手がこれに当たって三度上に吹っ飛んでいく。

ではなぜ、わざわざ左下に1度進んでから真下に進むのか説明していこう。2発目のL・アタックで画面の一番端にいる状態のときに3発自のL・アタックをその場から真下に出してしまうと、相手キャラによってはこれが右側から当たったと判断されて相手が左上に吹っ飛んでしまうのである。これを防ぐために少し左下に進んでから真下に進むことで、相手キャラの左側からL・アタックが当たったと判断されるようにするためである。

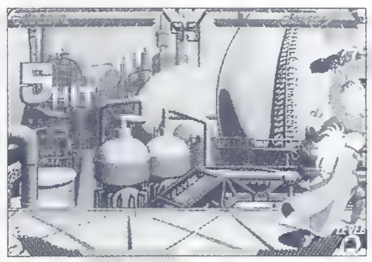
こうして苦労してL・アタックを3回当てることによって、相手がかなり上のほうで吹っ飛んでいるうちにこちらが地上に着地することができる。ここで上から落ちてくる相手を屈大Pで拾うわけだが、実はこれもエリアル開始技ならば何でも良い。しかし立ち大K or 屈大Kよりも、屈大Pのほうが格段に相手を拾いやすいのである。

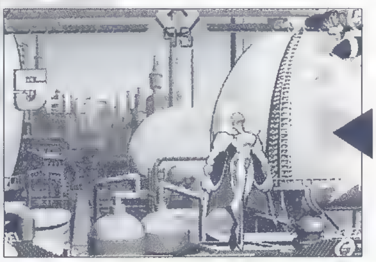
屈大Pを当てると相手は上に吹っ飛んでいくのだが、このゲームにおいては、この状況でストームに様々な制限が課されるはずである。ところが、不思議なことにストームは何も制限されずに自由に動くことができる。

自由に動くことができるということは当然SJもできるわけで、屈大Pで上に吹っ飛ばした相手を追いかけてエリアルに行くことも可能である。このエリアルでも先ほどと同じようにL・アタック×3とやれば…。

●空DJ大P↓空DJ大P…

何かの暗号のような感じになってしまったが、これは画面の端に関係なく決めることのできる連続技、というより


屈大Pで相手を浮かせたあとに、


なぜかSJすることができてしまう。

最後の部分が…になっているので分かると思うが、これも例の永○コンボである。

それでは、ストームが右を向いてるものとして書いていこう。まずは空中Dを出すためのノーマルジャンプをするのだが、これは空DJ大Pが相手に届くのであれば右上でも左上でも構わない。しかし次につなげることを考えると、左上にジャンプするより上もしくは右上にジャンプするほうが良い。ジャンプしたらすぐにレバーを右下に入れて、そのあとにPボタン3つ同時押しで相手に向かって空中Dする。

あとは、空中Dをしたらすぐに J大Pを出して当てる↓地上に降りたらまたすぐにジャンプする↓右下にレバーを入れる↓空中Dする…というふうに繰り返していく。空中DJ大Pを引きつけて当てることも重要であるが、この手順通りにこなしていると忙しすぎて、必然的に地上に降りる寸前にJ大Pが当たっているハズである。

このコンボの長所は、実戦で入れる機会がかなり多いということである。これは、コンボの始まりが見切られにくい空中DJ大Pである（というかこの技しか使っていないけど）ことと、今まで紹介してきた他の3つに比べて画面端限定という制約がないからである。もう1つの長所は相手を画面端まで運んでいけるということで、画面端まで持っていったら空中DJ大Kにつないで端限定エリアルに変えることもできる。この長所の必要性は次の短所を読んでいただけると分かると思う。

このコンボの唯一にして最大の短所が、レバー操作が非常に難しいのである。ここで押さえておきたいポイントは2つあって、1つは空中Dをするときレバーを右下に入れるのと同時にPボタンを押してはいけない。これでは空中Dが非常に出づらいので、レバーを右下に入れてからPボタンを押すようにする。

もう1つのポイントは、空中Dしているときに Pボタンを3つ同時押しすると大Pが出るという性質を生かして、空中Dする↓J大Pを出すというところでPボタン3つを同時押しで2回連打するのである。このほうがPボタン3つ同時押し↓大Pボタンとやるより格段に楽だろう。

またまた今回は途中で終わってしまったが、次回の「空中ダッシュ編」に続きます。


空中DJ大Pのあとに、


もう1発空中DJ大Pがつながって…。

幼い頃両親を亡くした彼女には、無敗を誇る若きチャンプの兄がいた。兄と一緒に鍛練を重ねてきた彼女も、女性でありながら兄と同じ格闘スタイルを持つようになった。
ある日、試合を直前に控えた兄は彼女に、「今夜の試合に勝てば、今までにないファイトマネーが手に入る。これで念願の父さんたちのお墓を建てることができる。それも、立派なものをね。」と言い、微笑んだが、彼女は何か不安なものを感じ、素直には喜べなかった。
その試合会場。かつてない金額のかかった試合に、観客たちは際限なくテンションを高めていった。ところが、試合時間が近づいても彼女の兄は現れない。不気味な挑戦者だけがコーナーで待機していた。開始時間が過ぎ、しばらくたった頃レフェリーが挑戦者の不戦勝を告げた。観客のブーイングのなか、リングから降りてきた挑戦者は彼女に近づき、こう告げていった。
「クックックッ…。おまえの兄貴も黄（ホァン）様にたてつきさえしなければな…。」
黄…。兄から黄財閥主催の武術大会「FIST」のことを聞いていた彼女は、失跡した兄の手掛かりを求め、この大会への出場を決意するのであった。

《ブレイカーズ豆知識》このゲームでは、連続技になっていないのに、コンボ表示だけつながるときがあるのだ。騙されるな!

みんなも負けずに熱くなれ

BREAKERS

**今回はさらに熱い、いや、暑苦しいノリでお届けするブレイカーズ!
でも押さえるトコロは押さえているからキミも笑いつつポイントを押さえてくれ!**

決め手は空中コンボ
対戦攻略 ティア

こんな記事書いといてなんだけど、もっとも重要なのは対戦相手と対戦台を探し出すことだったりしません?

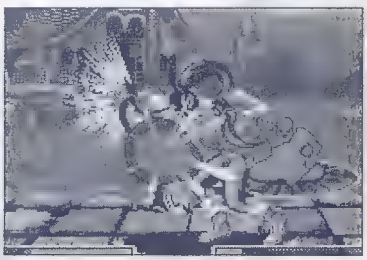
担当：はまー

ティアについて語る前に、まずはこのゲーム特有のあるシステムについて解説しておかねばなるまい。

超強力な くらいキャンセル

まず、ただ立っているだけの相手に対し、ティアで大P→大ソル・スパイクの連続技を狙ってみる。とりあえず2ヒットの表示が出て、相手はダウンするはず。1発目がヒットしてすぐにガードしてもらっても同じ結果になる。

ところが、この時相手に抵抗されると、こうはならない。例えば→↓↘+Pで無敵技のあるキャラに「レバーぐるぐる+P連打」をやられた場合、連続技になるタイミングでしっかりソル・スパイクを出しても、ことごとく返されてしまうではないか。そう、ブレイカーズでは「地上やられポーズの最後のほうは、技を出すことでキャンセル可能」なのだ。技は何でも良く、通常技、必殺技、超必殺技、投げ技と、とにかくボタンが押されていればOK。





大P後の大ソル・スパイクは、ガードしてると2ヒットだが、手を出せば割り込める。好きにさせるなー

で、なぜこんなことをティアのページで述べたかというと、このシステムに一番大きな影響を受けてしまうのが、ほかならぬ彼女だからである。この「ガードしてれば連続技だが、暴れると抜けられる」コンビネーションは、ティアの場合主に、

●B+D（かかと落とし）の1発目と2発目の間
●大P→大ソル・スパイクの間

と、非常に重要な連携の2つともに対応してしまっているのである。これ以外でも、空中ソル・スパイク→遠大Pや下小P→大Pなどつなぎが難しい連続技の時に抜けられてしまう可能性が高い。相手がガムシャラに手を出してくる場合、いくつかの連携（連続）技は役に立たなくなってしまうということを胆に銘じておこう。



時にはスカして反撃する必要も。

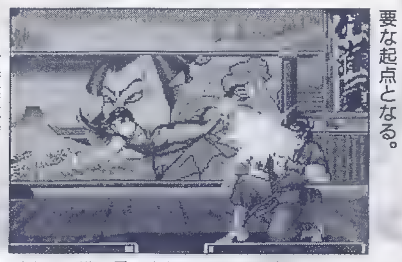
超スタンダードな その性能

ティアというキャラクターは、いわば「何でもできるけど何か今イチ」系のタイプ。そこそこ隙の小さい飛び道具を持ち、短いながらも無敵時間のある対空技を持ち、ガードされるとやや不利な空中系の突進技を持ち——といった具合だ。どれも役に立たないワケではないが、一長一短があって全幅の信頼を寄せることはできない。

だからという訳でもないのだろうが、結果として複数の戦法を使い分けていく必要があるため、意外とやりづらい印象を受けるかもしれない。しかし、それらをうまくつないでいけるようになれば、かなりカッコよく動けるようになるはず。まずは個別に理解していこう。

基本その1 跳び込み命

トリッキーな技がなく飛び道具の硬直も長めなティアにとって、ジャンプからのラッシュは大ダメージを狙える重要な起点となる。



J大Kは横に長く空対空に使えるが、キャンセル不可。

この時基本的には連続技狙いで跳び込んでいくのだが、難易度も考慮した場合主な組み合わせは、

①J大攻撃→立ち大P→小ソル・スパイク
②J大P→下小K→小ミラージュ・スピア・キック
③J大P→空中ソル・スパイク→遠大P→ラピッド・チャージ
④J大攻撃→下小P×n

といったところ。

①は超基本の楽チン連続技。だが、気絶値が高いのでバカにできない。相手をダウンさせることはできないが、反撃してきたところに小ライジング・アッパーがカウンターで決まれば、さらに気絶させや

今度もアツイぜ!!ブレイカーズ!



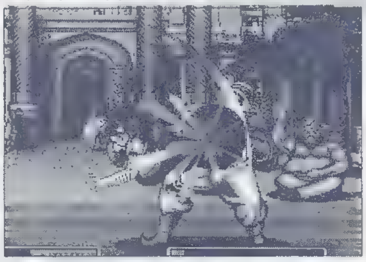


《ブレイカーズ豆知識》君はブレイカーズの前身となった「死嘩護」を知っているかな?気になる人は、ゲーメストNo.121をチェックだ!


確実に決まるのであれば、上+大Pのアッパーだ(気絶値が高い)。

すくなる。

②と③は簡単な二択に使える。ジャンプ中に出したソル・スパイクは中段（しゃがみガード不可）なので、②は立ち↓屈、③は立ち↓立ちでないとガードできない。ソル・スパイクはめり込んでガードされると投げが確定する(地上・空中とも)が、分かってないかぎり完璧にいつも返せるものでもないので、怖がらずに出してみよう。


立ってくらってるけどしゃがみガード不可。単発じゃちょっと使いづらい。

④は、とりあえず様子を見る時に。ヒットしていたらラピッド・チャージにつなぎ、ガードされたら次で説明する連携に移行しよう。

基本その2 固め命

近距離で相手を固める時は、隙の大きい必殺技を交えるより通常技連打で間合いを離す方針でいこう。その際ラストを小ラピッド・ゲイルで締め、基本その3に移行する。

というわけで、最も基本的なつなぎ方は、

下小P×3～4→遠立ち大P→小ラピッド・ゲイル

になる。ただし、これだけだと実質的なダメージが与えられないので、ここに二択も混ぜていきたい。ティアの場合B+Dの2段目が中段なので、

下小P×n→B+D
下小P→下大K→B+D

といった連携でガードを崩していこう。当てた後はほぼ互角なので、跳び込みやダッシュ、相手の反撃の空振りを狙っていく。

注意点として、暴れる相手にはB+Dの使用を控えるようにしたい。理由は前述のとおり、1発目と2発目の間に超必殺技などで反撃されてしまうからだ。


小技でも大技でもキャンセルできる。タイミングをズラしていこう。


下小K→B+Dがヒット!

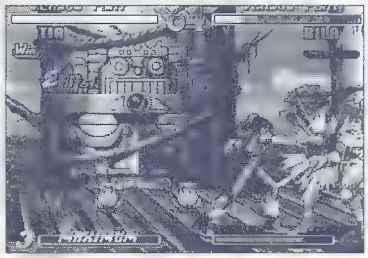

…したと思ったら、3発目の前に投げられちまう。

基本その3 ダッシュ命

小ラピッド・ゲイルはやや硬直が長いが、弾速そのものはかなり遅いため、読まれて跳び込まれない限りダッシュから強襲することが可能だ。

ダッシュから出す技は、大Pがいい。遠距離のストレートでもしゃがんでいる相手に当たるし、キャンセルもかかる。小ソル・スパイクで2ヒットを狙うもよし、再び小ラピッド・ゲイルに戻るもよし。キャンセルB+Dの中段につなぐ手もある。

これらの表面上の目的は固めの継続だが、真の狙いは別にある。それは、「ダッシュ大Pの空中ヒット」だ。この時キャンセルで小ソル・スパイクを出しておくと、大Pから空中コンボで連続ヒットし、さらに着地後の超必殺技までつながってしまう。空中なので回避されることがなく、ヒットを確認してから超必殺技を入力できるので、地上連続技が不安定なティアにとっては重要な稼ぎどころだ。


起き上がりに重ねておけば、小ソル・ダッシュ大Pをつなげることも可能。


大ソルヒット後でも同じようにできる。浮かせて、


超必で追加ダメージ。近ければカットラス、遠ければチャージだ。

上手な二択

これら3つの基本をうまく組み合わせつつ、間合いに応じて迷わず動いていこう。トリッキーな攻め手に欠けるティアは、「手を出すか出さないか」で惑わしていくしかない。小ソル・スパイク後なども、バクチでもいいからライジング・アッパーや投げを仕掛けて、とにかく相手を安心させないようにしよう。

頭上はまかせて!

ティアの対空は超強力。安定してもいいしダメージを狙ってもいい。

基本はやっぱり小ライジング・アッパー。無敵が長いので信頼度が高く、気絶値も意外と大きい。大は3ヒットで高威力だが、引き付けないと潰されてしまう。

通常技では下大Pが使える。基本的な性能もさることながら、キャンセルで空中コンボが狙えるのは大きい。小ソル・スパイクや大ライジング・アッパーにつないでいこう。


下大P→小ソル→超必でこのダメージ(一応補正はかかるけど)。もう簡単には跳ばせない。

違うようで同じようでやっぱり違う!?

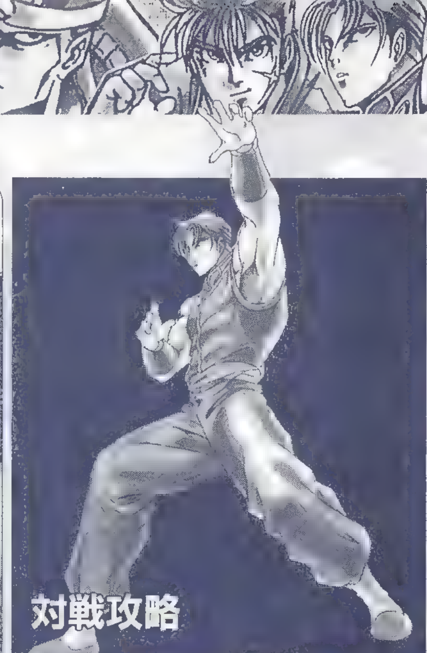
ティアの超必殺技は3つあるが、ガードされるとどれも隙が大きく、連続技で使うにしても特に使い分ける必要はなさそうに思える。が、こちらの起き上がりなどに単発で使っていく場合は微妙に意識したほうがいいだろう。

ラピッド・チャージは一見対空技だが、実際には出始め無敵の突進技と考えよう。相手の連携にスピードを生かして割り込めればベスト。ただし、突進自体は小技で簡単に止められてしまう。

対空や密着での反撃には、意外にもバーニング・リボルバーが活躍する。後ろのほうにも判定があるので、レバー操作でうまくひっかけよう。


空中でも出せる。対空のタイミングをズラしてテイルアタック。

カットラス・フラッシャーは中段判定だが、素直にくらってくれる人はそうういないかも。近距離での「浮き」は一番拾いやすいので、空中コンボ用に考えておいても構わない。



対戦攻略

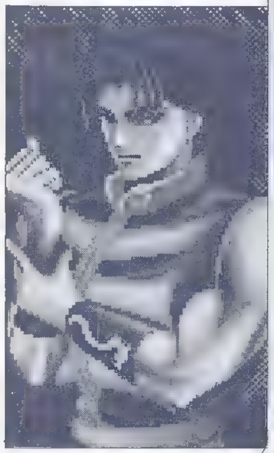
李刀龍

リー・タオロン

修業の成果は使えばわかる

担当:借金

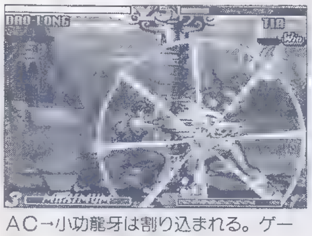
李刀龍プロフィール



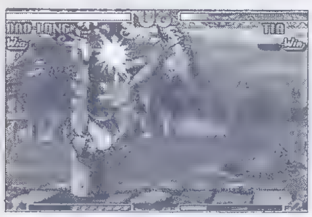
　龍を神の使いとして崇拝しており、その技からもその傾倒ぶりを窺うことができる。
　彼には父親の記憶がほとんどなく、拳法の鍛錬をする父の影だけが幼い頃の記憶として残っている。3年前に他界した母から、父は殺されたと聞いていた。その首謀者こそ武道大会の主催者、黄白虎（ホァン・パイフー）その人だというのだ。
　長きにわたる武者修行を終え、自らの功夫（クンフー）に自信を深め故郷に帰ってきた彼は、父親の仇をとるべく大会への出場を決意する。
　ショウとは、修行中に訪れた日本で出会った。彼はショウのことを良き友、良きライバルとして認める一方、弟のようにも感じている。

功夫を楽しむ

　まず初めに忘れてはならない心構えがある。プロフィールに「長きにわたる武者修行を終え、自らの功夫に自信を深め…」と書いてあるようにリーは功夫を積んできた若者である。ということは常人にはできなくてもおかしくないような荒技を持っているかもしれない、めちゃめちゃ強いかもしれないということである。どうせリーを使うならこのことを頭に入れ、功夫の楽しさを味わいながらプレイすることを勧める。
　リーの持つ必殺技は2つ。
●功龍牙
　功龍牙はリーの持つ飛び道具。小で出すと弾速は遅いが硬直が短い。大で出すと弾速は速いが硬直が長い。となっているため連続技は主に大を使う。小はガードされてるときの固めに用いるが、ガード硬直が短いブレイカーズでは、超必殺技等で割り込まれてしまうので、相手のゲージをよく見ながら固めとして使おう。
●穿弓腿
　技の出始めに無敵時間のある対空兵器。小・大ともに対空として使うことができ、大ならば2ヒットする。跳び込みには万能だがリーチがないので対空以外の使い道はほとんどない。
　この2つの必殺技を通常技と組み合わせて闘っていくのがリーだ。超必殺技は3つあるがメインは神極乱舞。連続技用としても信頼度が高く、また反撃にはもってこいの技。一度空に跳んでから乱舞技につなげるもので、この空の1発目は相手が地上、空中のどこでヒットしても乱舞に移行してくれる。そのため下大Kのようなダウン技からもつなげることができるのだ。超必殺技ははっきりいってこの神極乱舞だけで十分。が、リーはゲージが溜まりやすいので、たまに砲神連波を割り込みに用いたり練糾腿を対空に使っても全然問題ない。



AC→小功龍牙は割り込まれる。ゲージには細心の注意が必要!!



ヒットしたときは連打でヒット数を稼ごう。

返り[illegible]たら[illegible]い!! 連携か[illegible]大ラッシュへ

　リーは連続技に爆発力があるので、そこにつなげるための戦法を固めていくことが大事。
　中距離での牽制は下小Pと大P、それに小功龍牙を使う。下小Pは判定の強さに加えて溜めを作ることができるのでかなり重要。大Pは判定が横にも強いので相手の攻撃を止める目的としては、ダメージもあり完璧な技。功龍牙は跳び込みがばっちりはまると連続技の的になってしまうものの硬直はやはり短いので使っていきたいところ。跳び込みも少しでも遅れれば穿弓腿が間に合うので、功龍牙を打つときは穿弓腿（練糾腿）を1セットとして考えておこう。
　相手が功龍牙をガードしそうなら攻めに転じるチャンス。跳び込みからの連続技を狙うか、もう少し様子をみるかだ。
　ブレイカーズでは起き上がりに技を重ねても容易に必殺技を出すことが可能なため起き攻めに跳び込んでいくのは結構勇気がいる（それでも跳び込みを使うのだが）。しかしリーの爆発力を考えれば数回の対空技などかわいいもの。というわけでときには強引に跳び込んでもオッケー。
　功龍牙ガード後に跳び込まないときは、近距離なら下大Kで固めるか大P、時々CDを混ぜるといいだろう。下大Kがヒットしたときは、ゲージが溜まっているなら神極乱舞を追い打ち、溜めていなか



大Pの上から攻撃されない間合いで跳び込みと地上技を封じる。

リー・タオロン必殺技表

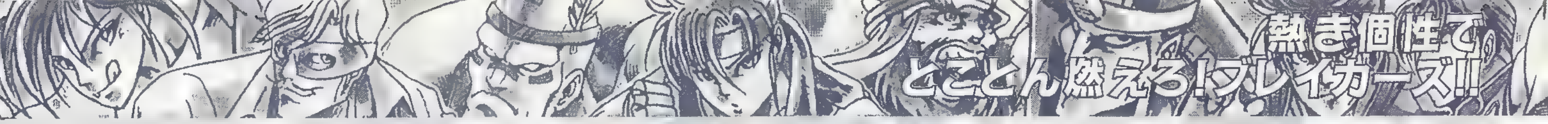
功龍牙（こうりゅうが）	⬅ため➡+P
穿弓腿（せんきゅうたい）	⬇ため⬆+K
●超必殺技	
砲神連波（ほうじんれんぱ）	⬅ため➡⬅➡+P
神極乱舞（しんきょくらんぶ）	⬅ため➡⬅➡+K
練糾腿（れんきゅうたい）	⬅ため⬅⬅➡+K連打



《こちらブレイカーズ情報局》コンドルで20人抜きを達成しました!全国大会やらないんですか?（愛知県 名古屋コンドルさん）

まだまだ続くぜ!!ブレイカーズ!





《こちらブレイカーズ情報局》気が付くとブレイカーズにお金を注ぎ込んじゃう僕は病気でしょうか?(千葉県 ラーメン大好き君)

ったときは跳び込むか功龍牙を重ねるなど起き攻めましょう。CDは空中から肘を落とす技で、小Kや下大Kにつなぐことができるのでガードされても固めが続行する。

相手が跳び込んできたとき、溜めを解除していなければ穿弓腿、溜まっていないときは、垂J大Pか近大Pを使おう。

リーはここからがメイン。自分が跳び込む場合だ。跳び込みはJ大Kが基本。J大Kは単体で最大5ヒットする技なので普通よりも少しだけ高い打点で出すのがポイント。ヒットしたときは下小P×α↓小K↓AC↓神極乱舞という連続技が完成する。ゲージがないときは大功龍牙が連続技になるのでこれで代用しよう。

神極乱舞までつなげた後は再び起き攻めを開始する。大功龍牙の後は注意が必要。普通に動き出す場合、お互いが五分に見えるのだが、ブレイカーズは技をくらったときの硬直時間を技を出すことでキャンセルして動き出す(詳しくはティア対戦攻略参照)ということが可能なため、大功龍牙後にヘタに動くと相手の超必殺技をくらってしまうのだ。大功龍牙を連続技で決めた後は少し様子をみよう。



空中で捕らえてもすかることなくちゃんとヒットしてくれる。



下大Kで浮いた相手は神極乱舞て追い打ち。



動くと超必殺技をくらってしまうこともある。

J大Kがガードされたときは、選択肢がたくさんある。まずは変わらずに下小Pから攻める場合。下小P数発からの分岐は、反撃を読んでのガードor下小K。ガードは主に対空技を出してくれる人用。対空技の隙に連続技を決めよう。

ガードしたときに通常技で割り込まれると攻守のターンが入れ代わり非常に損をしてしまうので普段はガードをせずに下小P↓下小Kの連携が有効。下小Kまで出すと割り込むことはできないのにくらうことはできるのであがく相手は下小Kから連続技になる。

これらを踏まえた相手に有効になる攻めが、J大K↓J大PやJ大K↓下小P↓J大Pといった跳び込みである。J大Pはめくり狙いで非常に効果のある技。そしてヒットすればそこから下小Pが連続技になるので、めくりJ大P↓下小Porめくり J大Pなどと攻めを展開していくことができるのだ。跳び込みから下大P↓BDという連携は、そこまでならダメージもとれて有効。ここから小Pが目押しでガードしている相手にはヒットするので↓下小K↓ACとつなげていくと強力。ただし対空必殺技等でくらい硬直をキャンセルされると割り込まれるのでガードを混ぜながら攻めるといいだろう。

CDは相手に当たるまでに潰される可能性がある技だが、下小Pや下小Kからモーションをキャンセルして出すことができるのでたまに使うと効果が高い。ヒット後は下小Kや下大Kにつなげてダメージを稼ごう。詳しくはフローチャートを参考にしてほしい。

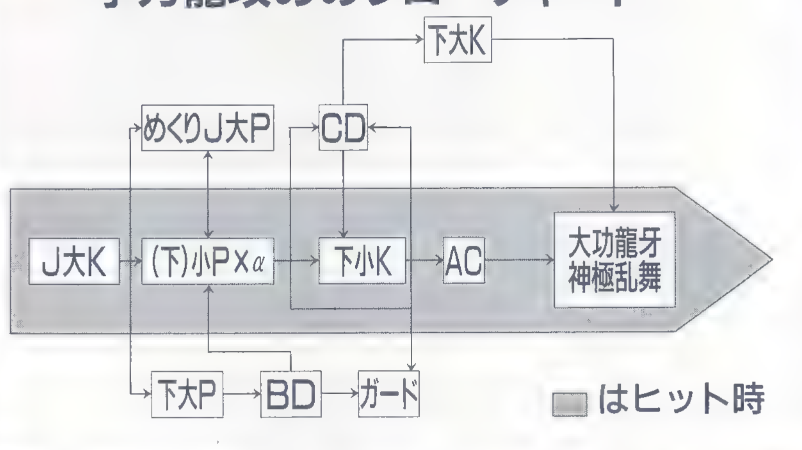


めくり狙いでガードを振るのだ。



ガードで固まったと読んだら再び空中へ、

李刀龍攻めのフローチャート



勝負運試し リー式挑発占い

ブレイカーズは、対戦中にスタートボタンを押すことでいつでも挑発を出すことができることを知っているだろうか?リーももちろん挑発を持っているので活用しない手はない。

挑発の使用目的は2つ。闘う意志が感じとれない相手に喝を入れる場合が一つ、弱い相手で退屈になったときやお気に入りのコンボが決まったときの気分を表す場合が一つ。だいたいこんなところだろう。だがブレイカーズにおける挑発の用途はもう1つあるのだ。

リーは挑発が2種類用意されており、一方は「そんなものかっ」と思いきり相手を見下す素晴らしい台詞を吐いてくれる、まさに挑発といった感じのもの。しかしもう一方のやつはというと、「ヘイ!!カモン」である。せっかく挑発したのに発した言葉がこれでは自ら気分を害しているようなものだ。そしてこの2つの台詞はスタートボタンを押したときにどうやらランダムで選択されているっぽい。そこで挑発を使って挑発してくれるかどうかの運試しという使い方ができるのだ。神極乱舞へつなぐ連続技を決めた後など勝負運をかけて挑発、見事「そんなものかっ」と言ってくれたならやる気倍増+相手の精神を乱して勝負はもらったようなものだろう。ただし「ヘイ!!カモン」が出たときは注意が必要だ。気力消失+相手をあおっているため一気に逆転負けもありえる。

こんな楽しい機能がついているんだからみんなもうまく活用してみてはどうだろう。





足長おじさん ここに見参!
アルシオン三世

アルシオンの魅力を
とくとご覧あれ!

担当：CHU

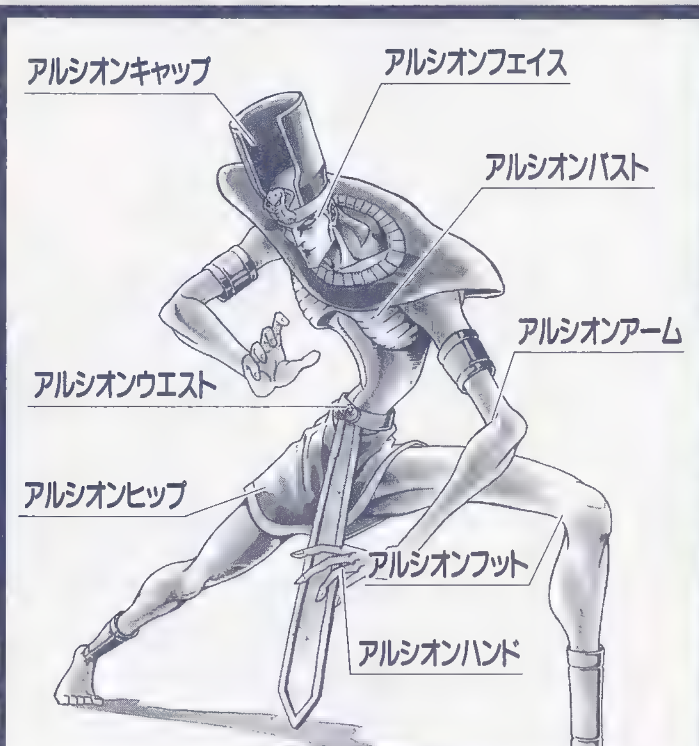
全国のアルシオンファン待望のアルシオン特集ページが遂に現実のものとなった。
まず最初に軽くプロフィールを紹介しよう。

年齢・4038歳(推定)
出身地・エジプト
格闘スタイル・ファラオ体術
身長・209センチ
体重・55kg
血液・識別不能
好きなもの・現世で初めて飲んだカフェオレ(ぬるいやつ)
嫌いなもの・裏切り

そして、この左側にあるのが、初公開のアルシオンのストーリーだ。
くー、泣けるね。では、そのまま読み続けてみよう。

彼の父ほど多くの民衆に慕われた王はいなかった。小さいながらも、国は富み栄えていた。
だが、悲劇がこの国に襲いかかった。老齢を迎えた王が、その息子、3世に王位を譲ろうとするその前夜、何かにとり憑かれたかのようにひょう変した臣下の一人が王の殺害と王位の奪取をやってのけたのだ。
前王に忠実であった近衛兵達は、3世を筆頭にほう起したが、新王は不可解な術を使って、実にあっさりとこれを排除した。そして前王の亡骸と共に、抵抗する3世を小さな墓に封じこめたのであった。
どれだけ眠ったのだろうか…。閉じこめられた墓の扉が開かれるのを彼は感じた。見慣れぬ衣服をまとった人々。既に形を失った父の遺骸。扉を開いた異国の人々は彼を見て逃げ去った。墓から出た彼は辺りを見渡したが、そこには王宮はなく、臣民の家屋も無かった。遠ざかる砂煙が、月の光で微かに見えるのみである。
彼の王国も、彼の民も、既にこの世にはない。そのとき、失意に沈む彼を、ある悪意の波動が撃つ。この大きさ、この匂い…。忘れもしない、あの新王の物とまったく同じではないか! 焼け付くような復讐を胸に、その波動の在処を求め彼は旅立つのだった。

《こちらブレイカーズ情報局》ブレイカーズをやっていると、不思議と昔を思い出します。(北海道 カムイはどうした?君)



アルシオンフェイス

エジプト4000年の歴史が生んだ超絶美形を、パーツ別に解説してみよう。

●アルシオン目・つり上がった鋭い目。きっと遥か遠くにいる人の毛穴まで見通せる驚異的な視力に違いない。

●アルシオン鼻・高くとがった鼻。きっと遥か遠くにある焼き芋屋のにおいを感知する驚異的な臭覚力に違いない。

●アルシオン耳・鋭くとがった耳。きっと遥か遠くのすかしっぺを聞き分ける驚異的な聴力に違いない。

●アルシオン口・きりっと引き締まった口。きっと遥か遠くの女の子を投げキッスでGETできる驚異的な魅惑力に違いない。

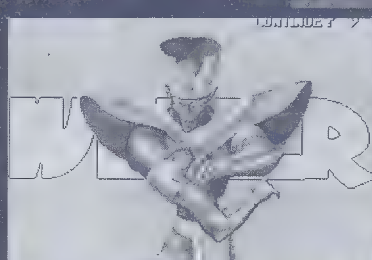


これが・の投げキッスだ

アルシオンバスト

エジプト4000年の歴史が生んだ、せつないバスト。
気になるファンも多いと思うので、特別にサイズをお教えしよう。100センチだ。

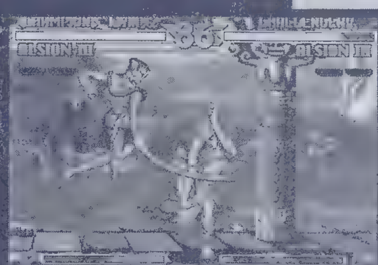
さすがアルシオン、中途半端な数字では終わらない。
あのたくましい胸元に飛び込みたいと思っている人も少なくないはずだ。西宮市の武藤くんから『あのろっ骨の浮き出た胸は憧れです。僕もあんな胸にして女の子にモテたいです』というお便りもきているほどだ。皆続け。



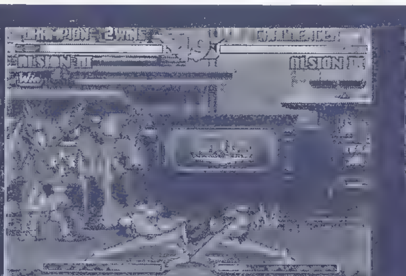
切り取ってお守りにしよう。

アルシオンアーム

エジプト4000年の歴史が生んだ伸縮自在の腕、アルシオンアーム。
伸縮自在だけでなく、関節も無いようなものなので、かゆい所がどこだろうと問題なくかけてしまう、超便利な腕なのだ。
某格闘ゲーム界にも似たようなキャラクターがいるが、腕を鞭のようにしならせたりできる点、アルシオンの方がすばらしいと言えるだろう。すごいぞアルシオン、ハラショー!



見よ!このしなりを!



攻撃にも使える、すばらしい腕だ。

まだまだ続くぜ!!ブレイカーズ!





《こちらブレイカーズ情報局》前回のブレイカーズの記事はやり過ぎでは?もっと真面目にやってください。(神奈川県　白龍君)

ちょっと真面目に対戦攻略

対戦において使いやすく技を紹介していくぞ。

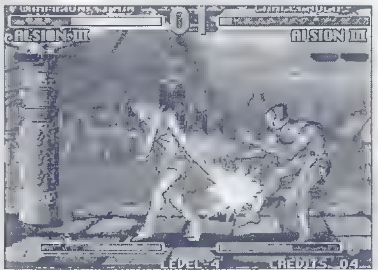
●ジャンプ大パンチ・空中で一番のリーチを誇る技で垂直ジャンプからや、バックジャンプから出していくといいぞ。

●←C・思ったよりリーチも長く、判定が強いキャンセルのかかる技で、中距離から牽制に使っていこう。

●立ち大キック・地上の相手に対してあまり意味のない技だが、相手のジャンプや、ジャンプしようとしている所を潰すのに使えるぞ。通称「ふ

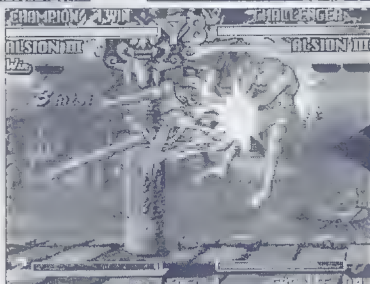


これが長いんですよ。



これが強いんですよ。





ジャンプBで相手が浮くので、そこに昇りAキャンセルダッシュニー。エリ◯ルレイブーた」。

次に連続技。

●デッドリークロー～アヌビスハッグ

●ジャンプB～ジャンプAキャンセルダッシュニー

一つ目はそのまんま、二つ目は名付けてアルシオンエリアルだ。

アルシオンキャップ

エジプト4000年の歴史が生んだ[illegible]アルシオン。[illegible]アルシオンキャップだ。アルシオンキャップは[illegible]だけでなく、攻撃にも使われる。その代表がしゃがみ大パンチだ。使ってみよう。

また、正面にあるコブラの形をしたポイントに、何か仕込んであるに違いないはずなのだが(予想)、残念ながら直接コブラの部分で攻撃する技がないので真相は不明だ。

詳しいことがわかり次第お知らせする予定だ(あくまでも予定)。

コブラが光るとき、アルシオンの闘志が最高潮に燃え上がる?

アルシオンウエスト

エジプト4000年の歴史が生んだ極細腰、アルシオンウエスト。気になるファンのためにサイズを教えよう。40センチだ。横浜市の[illegible]

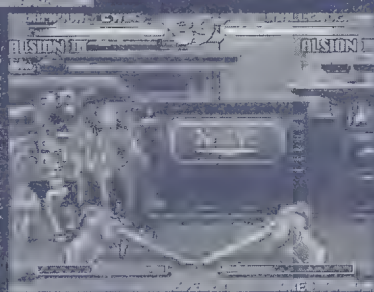


我ながら美しいスタイルだ。

[illegible]「4000年生まれ」

アルシオンヒップ

エジプト4000年の歴史が生んだ貧弱(失礼)尻、アルシオンヒップ。これも気になるファンのためにサイズをお教えしよう。70センチだ。このゲーム界一の小ささを誇る尻である。しかし、小さいからといってバカにしてはいけない。そのキュートな尻に魅了されたファンも少なくな



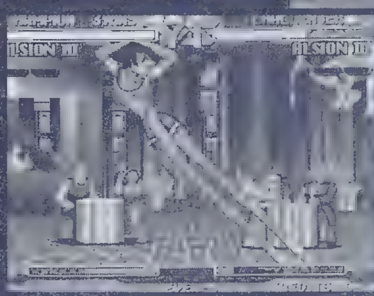
この尻に魅せられた[illegible]を挙げなさい。

いのだ。松戸市の[illegible]さんから「しゃがみ大パンチの時に後ろに突き出すかわいいお尻にもうメロメロです。考えるだけで夜も眠れません」というお便りも来ているぞ。ここで安眠法を伝授。左の手のひらを右腕の付け根に、右の手のひらを左腕の付け根に当てて寝てみよう。

アルシオンフット

エジプト4000年の歴史が生んだ[illegible]アルシオンフット。[illegible]見れたり、ガードレールをまたぐ時に重宝しているそうだ。ゲーム中では←Dが特徴的で忘れられない人も多いだろう。

また、立ちDは相手のジャンプを封じる時に重宝し、一部では「ふた」と呼ばれ恐れられている。



夢にまで出てきそうなキック。



アルシオンハンド

エジプト4000年の歴史が生んだ[illegible]アルシオンハンド。[illegible]ルシオンハンドはまさに凶器としかいいようがない。

きっとあやとりがうまいに違いない。



ここから超必殺技をつなげる[illegible]



また逢いましょー。

エジプト4000年の歴史が生んだ今回の記事、アルシオン特集。最後までお付き合いいただき誠にありがとうございました。ではまた。



ライラ・エスタンシア

大地ガ泣イテイル。



担当：ももやん

猿のように木を渡り、豹よりも速く地を駆ける。ライラは、ジャングルの狩猟者だ。しかし、必要以上には殺さない。必要以上には獲らない。

いつものように獲物を探していた彼女は、その日の森の様子がいつもと違うことに気づく。

「獣ガ吠エナイ…。鳥ガ鳴カナイ…」

獲物を捕ることなく急いで村に帰った彼女を、女傑族の長(おさ)が待っていた。

「大地ガ泣イテイル。大キナ影ガ、和ヲ乱ス。ライラ、村ノ強キ者ヨ。東へ行ケ。聖ナル霊ガ、オマエヲ影ノ主ヘト導クダロウ…」

長に言われるがまま、東に向かい旅立ったライラ。多難の末にたどり着いたその地では、今まさに武術大会（FIST）の初幕が切って落とされようとしていた…

なんか全然統一感のない始まりですが、ブレイカーズの攻略です。やれやり過ぎだの、ふざけ過ぎだの批評、批判のお手紙をもらいますが、やっちゃいます。今さら過去を振り返ってもしかたがないので、このまま突っ走りましょう。「ブレイカーズ　対戦攻略ライラ・エスタンシア」。わりと手間かかってます。

意外な一撃が痛いんです

ライラは飛び道具を持たない、素早い跳び込み重視のキャラクターだが、近づいたところで強力な攻めや連続技はあまりない。また、ダッシュが使いづらいので、跳び込み以外では一気に近づくのは難しい。

だが、単発の威力が大きいので、1、2発攻撃が当たっただけでかなり痛かったりする。ということで、ライラの基本方針は、中間距離からの跳び込みによる一撃必殺である。この闘い方が性に合わないという人は、ライラはあきらめたほうがいいでしょう。

連続技

跳び込み重視ってことは、それだけ連続技を入れる機会が多いってこと。難しいものはほとんど無いので、頭に叩き込んで即実戦投入だ。

●ジャンプ大K→立ち近大P→大クイックスクラッチ

跳び込みから決めることができる、基本コンボ。難度は高くなく、それでいて強力だ。

跳び込みから狙えることができる連続技はこれだけなので、覚えておこう。

●大キラースネーク→ブラッディ・ファング

相手の飛び道具に合わせて使うことの多いキラースネークからつなげることのできる、強力な連続技だ。

2つの技しか使わないので、たいしたコツなどはない。ブラッディ・ファングを確実に出せるようにするだけで、簡単につながるようになるだろう。わりと決める機会は多いので、ぜひともマスターしよう。

●大クイックスクラッチ（空中ヒット）→ブラッディ・ファング

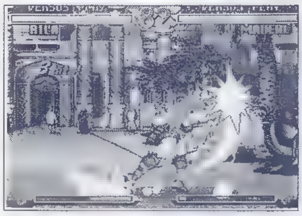
大クイックスクラッチは、相手のジャンプを先読みして出していくことが多いので、意外と狙う機会は多い。ライラは溜め技重視なので、溜めを常につくるような癖を付けておこう。

●（画面端）レバー前大キック→立ち小パンチ→大キラースネーク→ブラッディ・ファング

はっきり言って、そうそう狙う機会はない、ライラ最強



ジャンプ大キック→近大パンチとつないで…、



大クイックスクラッチにつなげよう。単純で強力だ。



このレバー前大キックから…、



小パンチ→大クイックスクラッチにつないで…、

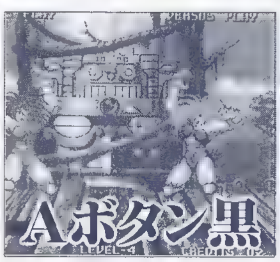


最後はブラッディ・ファンだ！かなりのダメージだぞ。

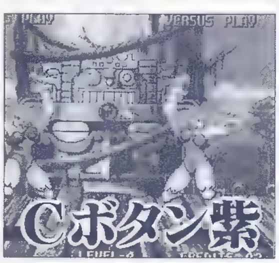
のってけれ郎の性格診断

けだるい午後のひととき、いかがお過ごしでしょうか。性格鑑定士の、のってけ八郎です。今回はブレイカーズのライラを使って、性格診断してみましょう。

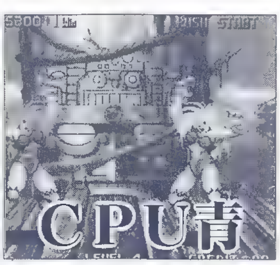
あなたの好きな色のライラを一つ選んでください。その結果であなたの性格をばっちり診断。結果→P．80











《こちらブレイカーズ情報局》のってけ八郎先生の性格診断、毎回楽しみに読んでます。よく当たると評判です。（東京都　S極君）



《こちらブレイカーズ情報局》みんな、楽しんでもらえたかな？合言葉は「次号も続くぜ!!ブレイカーズ」ー（ちょっと心配・編）

コンボ。初段の大キックから立ち小パンチのつなぎは、相手キャラによって難度が違う。だが、そのつなぎさえできるようになれば、それほど難しいものではない。画面端まで相手を追い込んだら、ちょっとは狙ってみてはどうだろうか？

覚えるべきコンボは以上である。ブラッディ・ファングは使う機会が多いので、確実に出せるように練習しておこう。

狙いは跳び込みか キラースネークばかり

ライラはジャンプが速いので、跳び込みを中心に狙っていく。飛び道具を持つキャラで、頻繁に使ってくるような相手には、跳び込みは決めやすい。

跳び込むときに使う技は、基本的には大キックだが、別に大パンチでもかまわない。跳び込みがヒットしたならば連続技につなぎ、ガードされたら様子を見て待つか、レバー入れ大キックや小クイックスクラッチなどを出してみよう。どちらの技もガードされても影響はないので、ガンガン攻めたい人は技を積極的に出していこう。

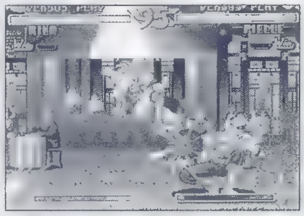
中距離では、相手の行動に必殺技を合わせる感じで出していこう。

飛び道具やダッシュを使う相手には、大キラースネークをオススメする。移動速度がかなり速いので、隙によく決まるのだ。ヒットすれば、やはり連続技につなげよう。といっても、超必殺技しかつながらないので、使えないような状態ではリスクのほうが大きいが…。

ジャンプを使う相手には、クイックスクラッチだ。ワイルド・セイバーは完全な対空技だが、下溜め状態ができあがっていないと使えないので、問題がある。また、真上方向には弱いので、近距離での対空には向いていない。

そうなる前に、ジャンプを先読みして大クイックスクラッチを出していくのが安全だろう。このゲームには空中ガードがないので、読みが当たればダメージを確実に与えることが可能だ。

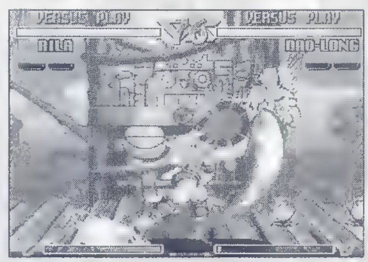
ライラは考えなしに跳び込んでも強そうだが、勝つためにはかなりの先読みが重要なキャラだ。相手の心理を読んで、先手、先手を打っていこう。



飛び道具に対して大キラースネークを合わせせることができたら…、



ブラッディ・ファングにつなげよう。これは基本だぞ。



ジャンプを先読みして、大クイックスクラッチを合わせよう。先読み重要だ。

のってけ八郎の性格診断

●黒を選んだ人
Aボタンの黒を選んだあなたは、非常に素直な性格です。ちゅーか、馬鹿正直。少しは人を疑うことを覚えましょう。

●赤を選んだ人
Bボタンの赤を選んだあなたは、やさしい人です。なんとなく、そんな気がするだけです。

●紫を選んだ人
Cボタンの紫を選んだあなたは、かなり天の邪鬼な人。その日暮らしの適当な人か、回路が何カ所か壊れているかのどちらかでしょう。

●緑を選んだ人
Dボタンの緑を選んだあなたは、一見ひねくれ者に思えますが、実はイケテない人です。「頭とケツは押さえとけ」人としては、普通の判断なので、安心してください。

●青を選んだ人
CPU専用の青を選んだあなたは、はっきり言って素晴らしい人格の持ち主です。私も気に入っていますが、使えないのが残念ですね。

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック係

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

締切2月28日(金)(必着)

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそGAMEST行

（3月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）	
※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ストリートファイターEX大会係

キリトリ線

(ふりがな) お名前								年齢（ ）歳 性別（男・女）		
□□□-□□ 電話（ ）										
※都道府県										
小学（ ）年	中学（ ）年	高校（ ）年	予備校生	専門学校生	短大生	大学生	公務員	会社員	自由業	その他（ ）

締切は2月28日(金)必着!!

◆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」への感想・意見・イラストなど、な〜んでもご自由に。しめ切りは2月28日(必着)です。

◆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」に関するSNKさんへの質問をどうぞ。

◆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」の中であなたが一番好き（になりそう）なキャラは？

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル ファンブック』

4月下旬発売予定

●待望のファンブック発売だ!!みんなの熱い声をジャンジャン送ろう!もちろん**イラスト・サイドストーリー（ショート）・コスプレ写真・コミックets.も大募集!!!**気合一発、よろしくっ!

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

ストリートファイターEX大会参加申込用紙

129ページをお読みになってから、それぞれの項目にお答えください。

1. どちらで参加を希望しますか。

選手　or　ギャラリー

2. 新声社の大会に出場したことがありますか。あると答えた方は大会名と成績もかいてください。

ない　or　ある（　　　　　　　　）

3. ゲーム歴は？　　　　**年　ヵ月くらい**

4. スコアネームは？（ない人は記入しなくてOKです）

5. ストEXのやり込み度は？（自己評価）

ばっちり・まあまあ・ぜんぜん

6. 大会での使用キャラは？

メイン		サブ	

※当日の変更はできません。サブキャラはトーナメント戦ベスト4以降に使用可能となります。ご注意ください。

7. コスプレ・コンテストがあったら出場しますか？

8. ゲーム大会そのものへの希望はありますか。

ブロック　□ － No. □

※左の空欄には何も記入しないでください。ご協力ありがとうございました。

締め切りは2月28日(必着)

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			

ゲームセンター			
名前			
住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長		印

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 **情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**

アイレム	
R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
ガンホーキ	15K
ビジランテ・大工の源さん	各2K
カプセルインベーダー	38K
サンダーブラスター	12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各22K
ボンバーマン	5K
四川省	2K
四川省 Ⅱ	5K
くっすんおよよ	5K
F1,フィニッシュ	2K

SNK	
ネオジオ業務用	
MV-1 基板	18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン	
戦場の狼 Ⅱ	5K
1942・バルガス	各8K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
戦場の狼 Ⅱ	25K
クイズ & ドラゴンズ	5K
バース	20K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K
天地を喰う	15K
天地を喰う Ⅱ	10K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN	
ゴークス(レバー対応)	2K
ドギューン	10K
V-5	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K

コナミ	
グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	25K
〃 〃 Ⅲ	25K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
パロディウスだ	3K
クライムファイター	10K
〃 〃 2	12K
出たなツインビー	5K
マーシャルチャンピオン	10K
ツタンカーム	25K
バンクショット	3K
学問のすすめ	2K
サーカスチャーリー	15K
モグラデッセ(テスト基板)	3K
GX ROMボード 格安	1K~

ジャレコ	
プラスアルファ	28K
セイントドラゴン(天聖龍)	10K
スーチーパイⅡ(ロム)	2K
P-47エイシス	2K
湾岸戦争	2K
ゲーム天国	2K
メガシステムマザー 格安	

セガ	
獣子ちゃん爺荘 H付	10K
時の戦士	10K
フリッキー	18K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	10K
カルテット 2 16A	18K
ぷよぷよ通	3K
ぷよぷよ	2K
ムーンウォーカー	10K
ボナンザブラザーズS24)	10K
シャドーダンサー	8K
テディボーイブルース	28K
青春スキャンダル	25K
アップンダウン	28K
ピットホールⅡ	28K
ワンダーボーイ (c)	5K
モンスターランド	10K
バーニングライバル	20K
スタックコラムス、タントアール、	
コラムス2、コラムス	各2K
バーチャーファイター	12K
(コンボ用ハーネス付)	

タイトー	
スペースインベーダーCL	25K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
べんべろべー	18K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
ファイティングホーク	3K
中華大仙	3K
功里金団	3K
バブルボブル	18K

飛翔鮫(F.SHARK)	5K
究極タイガー	8K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード	3K
ダッシュ野郎	18K
フォーティ ラブ	10K
イグジーザス	12K
レインボーアイランド	18K
女三四郎	25K
アラビアンマジック	18K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub
クレヨンしんちゃん.クイズHQ.クイズ人生劇場.ゆうゆのクイズ.クイズクエスト.地球防衛軍.栄光の甲子園.トキメキチャート.ファイナルブロー. 各1K

F3-Subカートリッジ	
ダライアス外伝	2K
バブルシンフォニー	1K
エレベーターAcリターン	1K
パズルボブル2	1K
アッカンベーダー	1K
逆鱗弾	1K
一他、各種格安 F3マザー特価	

デコ	
空手道・ロボコップ	各 8K
ダークシール	10K
〃 〃 2	13K
ロボコップ 2	18K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	8K
タンブルポップ	5K
ファイターズヒストリー	4K
プロゴルフ・テニス	各5K
マジカルドロップ	3K
〃 〃 +1	5K

テクノス	
くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
ドッヂボール	3K

ニチブツ	
アームド エフ	5K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
五目ならべ(連珠)	5K
クレージークライマー(c)	38K
ムーンクレスタ (c)	18K

UPL	
シュトラール	8K
ムスタング	8K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	8K

ユニバーサル	
ミスターDO (c)	3K
Mr.Do ユニコーン	12K
Mr.Do ワイルドライド	15K
ジャンピングジャック	18K

テクモ	
アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
ワールドカップ 90	3K
ガンディーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャック	18K
がんばれギンくん	5K
スイマー	25K

ナムコ	
ナムコクラッシックVol1	15K
〃 〃 Vol2	35K
マーベルランド	18K
アサルト パネル付	28K
パックマニア	15K
ドラゴンスピリット	35K
ドラゴンセイバー	18K
妖怪道中記	10K
マッピー	15K
ギャプラス	12K
ドルアーガの塔	38K
コズモギャングビデオ	8K
エメラルディア	3K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
グレートスラッガー'94	2K
ニューラリーX (c)	15K
ニューマンアスレチック	10K
ゼビウス	12K
ディグダグ	10K
ギャラガ	10K
パックギャル	15K
パックマン (c)	10K
ギャラクシアン (c)	8K
スーパーワースタ 95	3K

その他	
サボテンボンバース	10K
パイプドリーム	5K
ウルトラマン・クラックス	各2K
スーパーイーグルショット	3K
五月陣戦	5K
F1グランプリ Ⅱ	3K
スカイスマッシャー	3K
ボラックス	2K
SDガンダム	2K
ソニックウイングス	8K
ブレイゾン・オーマイガー	各2K
スーパーオセロ	2K
アグレス、サダリ	各2K
フェニックス	10K
ファイアーバード(c)	18K
カンガルー	25K
ニュージグザグ	10K
戦国エース	15K
上海	2K

一発物・逸品一	
パーティ	12K
ポレンチ	28K
キャプテンスタントマン	18K
シルバーランド	28K
ペラチャン	38K
Qバート (c)	12K
レッドUFO	18K
銀河帝国の逆襲 (c)	18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ 夏物語,麻雀フライデー,ビタミンC,ズームイン 雀師,麻雀大予言,わるとん牌魔団,各1K 早くやってよ,麻雀学園,七次元の妖精,グッとE雀,殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ,クラブ90,編、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー0禁版 10K スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)			38KO
サンダーブレード		(a)	10K
アフターバーナー Ⅱ		(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ		(a)	25KO
ストライクファイター		(a)	28KO
スーパーチェイス			38K
ウィニングラン鈴鹿	V21	(a)	28K
スターブレード	V21	(a)	28K
エアーコンバット	V21	(a)	28K
ソルバルウ	V21	(a)	28K
スーパーチェイス (タイトー)			38KO
ナイトストライカー			38KO
ウォーリアブレード			10K

V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

最新中古基板情報はFAXで!(下記、左に操作方法)

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

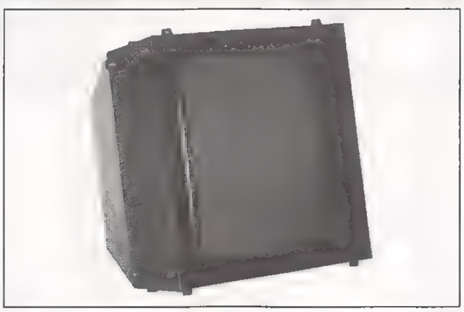
定休日
日曜日(祝日は営業します)

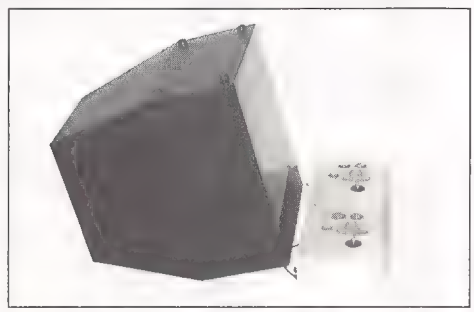
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。





18インチモニター+コンボAVセット

¥65,000 (税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

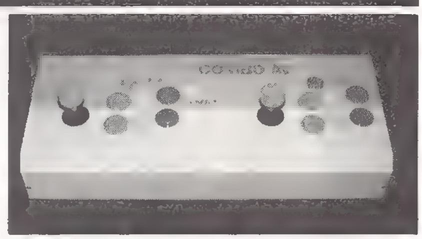
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口
下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥232,000(税込)
初回￥21,588　￥20,900×11回
初回￥13,376　￥11,200×23回
初回￥10,464　￥ 8,000×35回

SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

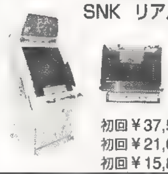
SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 組込

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥960,000(税込)
初回￥86,940　￥86,700×11回
初回￥47,180　￥46,700×23回
初回￥36,420　￥33,300×35回

SEGA ブラストシティ SNK リアルバウト餓狼SP 組込



通販価格￥404,000(税込)
初回￥37,536　￥36,400×11回
初回￥21,072　￥19,600×23回
初回￥15,808　￥14,000×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥498,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN VS ストリートファイター (カート)

初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストリートファイターEXセット

通販価格￥472,000(税込)



初回￥43,048　￥42,600×11回
初回￥24,596　￥22,900×23回
初回￥16,944　￥16,400×35回

SEGA ブラストシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥448,000(税込)

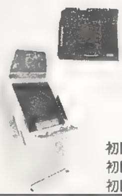


F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回￥41,232　￥40,400×11回
初回￥21,864　￥21,800×23回
初回￥18,396　￥15,500×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥500,000

初回￥45,900　￥45,100×11回
初回￥25,100　￥24,300×23回
初回￥20,500　￥17,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格￥440,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回￥40,260　￥39,700×11回
初回￥21,720　￥21,400×23回
初回￥15,380　￥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット

通販価格￥348,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X－MEN vs
ストリートファイター (カート)
CPSⅡ用ハーネス

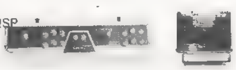


初回￥31,832　￥31,400×11回
初回￥17,764　￥16,900×23回
初回￥12,196　￥12,100×35回

SNK リアルバウト餓狼SP ,ボードマスター セット

通販価格￥218,000(税込)

ボードマスター
リアルバウト餓狼SP
ハーネス



初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

CAPCOM ストリートファイターEX ボードマスター セット

通販価格￥288,000(税込)

ボードマスター
ストリートファイターEX
ハーネス



初回￥26,192　￥26,000×11回
初回￥14,384　￥14,000×23回
初回￥10,576　￥10,000×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス



初回￥25,252　￥25,100×11回
初回￥14,204　￥13,500×23回
初回￥12,056　￥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス



初回￥29,060　￥28,400×11回
初回￥16,020　￥15,300×23回
初回￥12,880　￥10,900×35回

CAPCOM スト3 ☆予約受付開始!!

いよいよ発売 NAMCO 鉄拳3 予約受付中

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ストリートファイター3	予約受付中
ストリートファイターEX	値引き有り
X-MENVSストリートファイター (新品・カート)	値引き有り
ロックマン2 (新品カート)	値引き有り
ストZERO2 (カート)	10,000
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	38,000
D&Dシャドー (カート)	80,000
D&Dカート	45,000
19XX (カート)	35,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX (カート)	35,000
ストZERO (カート)	5,000
ヴァンパイアハンター (カート)	10,000
X-MEN (カート)	20,000
パワードギア (カート)	30,000
トップシークレット	42,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	78,000
沙羅曼蛇2	38,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	28,000
セクシーパロディウス	45,000
対戦ぱずる玉	30,000
極上パロディウス	30,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	予約受付中
ソウルエッジ NEW Ver	68,000
鉄拳2 ver B	95,000
ゼビウス 3D/G	45,000
クラシックコレクション2 (新品)	75,000
クラシックコレクション1	20,000
トイポップ	65,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000

TAITO

ファイターズインパクト (新品)	190,000
まじかるでーと (新品)	値引き有り
レイストーム (新品)	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	10,000
ダライアス外伝 (ロム)	25,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	25,000
あっかんべえだー (ロム)	10,000
バブルシンフォニー (ロム)	8,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

バーチャロン (通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス (ジャマハーネス付)	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター3 (基板、新品)	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (ジャマハーネス付)	150,000
バーチャーファイター2 (ジャマハーネス付)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	12,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

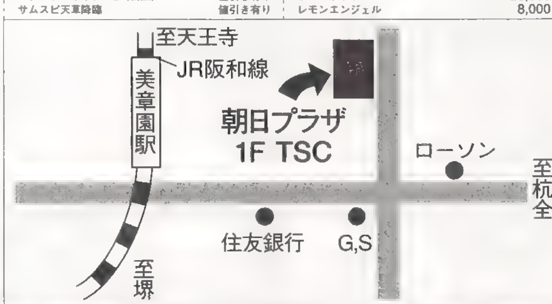
リアルバウト餓狼伝説SP	値引き有り
ティンクルスタースプライツ	値引き有り
ステークスウィナー2 (新品)	値引き有り
サムスピ天草降臨	値引き有り
キングオブファイター96' (新品)	値引き有り
MV-1A (新品)	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ (純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

デッド・オア・ライブ (新品)	予約受付中
戦国ブレード	68,000
ストライカーズ1945	65,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW,ver (ロム)	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	20,000
レモンエンジェル	8,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込・・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

TAMAYA特選おすすめセット！
鉄拳3、リアルバウトスペシャルが新しく登場しました！

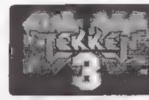
「鉄拳3＆筐体2台」セット


￥798,000
分割 ￥30,000×36回
￥24,500×48回
￥21,200×60回
※他に送料が必要です

「鉄拳3＆筐体1台」セット
￥688,000（予価）
2月下旬
発売予定
分割 ￥25,900×36回
￥21,100×48回
￥18,300×60回
※他に送料が必要です

鉄拳3＆ブラストシティ(新品)

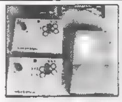

￥488,000
分割 ￥25,800×24回
￥18,300×36回
￥14,900×48回

鉄拳3（PCB）
￥277,000(送料・税込)


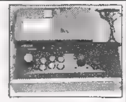
分割 ￥26,100×12回
￥14,200×24回
￥10,100×36回

ウォーザード（中古） スーパーベガセット

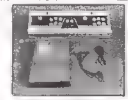

ウォーザードPCB（中古）
Sベガ21
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード
} 新品
通販特価(送料・税込)
￥233,000
初回￥22,856 ￥21,900×11回　初回￥13,822 ￥11,900×23回　初回￥ 9,128 ￥ 8,500×35回

ウォーザード（中古） シグマセット


ウォーザードPCB（中古）
ΣAV5000、Σ8000×2
ハーネス、ASコード
Qサウンドボード
ステレオコード
} 新品
通販特価(送料・税込)
￥228,000
初回￥21,596 ￥21,500×11回　初回￥12,252 ￥11,700×23回　初回￥ 9,548 ￥ 8,300×35回

ウォーザード（中古） ベガJrセット


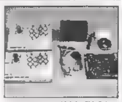
ウォーザードPCB（中古）
ベガJr
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード
} 新品
通販特価(送料・税込)
￥202,000
初回￥19,664 ￥19,000×11回　初回￥12,368 ￥10,300×23回　初回￥10,332 ￥ 7,300×35回

ウォーザード（中古） ボードマスターセット


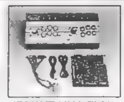
ウォーザードPCB（中古）
ボードマスター
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード
} 新品
通販特価(送料・税込)
￥220,000
初回￥21,340 ￥20,700×11回　初回￥11,588 ￥11,300×23回　初回￥ 9,520 ￥ 8,000×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル スーパーベガセット

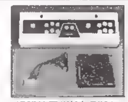

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込)
￥235,000
初回￥22,920 ￥22,100×11回　初回￥13,390 ￥12,000×23回　初回￥11,760 ￥ 8,500×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル シグマセット


リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込)
￥230,000
初回￥22,760 ￥21,600×11回　初回￥12,420 ￥11,800×23回　初回￥ 8,68 ￥ 8,400×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル バナカスタムセット


リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
バナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込)
￥205,000
初回￥19,760 ￥19,300×11回　初回￥11,410 ￥10,500×23回　初回￥ 7,140 ￥ 6,000×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル ボードマスターセット


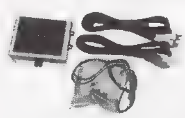
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込)
￥220,000
初回￥21,340 ￥20,700×11回　初回￥11,580 ￥11,300×23回　初回￥ 9,520 ￥ 6,700×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ￥26,800


ディスプル ￥19,800
通販特価 ￥18,800（代引、送料、税込）
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） **￥26,000**
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応。）※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ￥14,500
(PS、SSアダプター付)

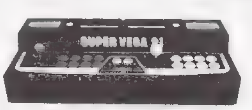

MSX用アダプター ￥2,500
3チャンネルセレクター ￥4,500
4チャンネルセレクター ￥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PC-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ￥4,800


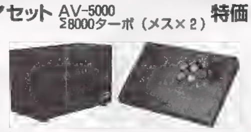
ACアダプター ￥1,000
アストロシティ用 ￥14,800

21P用4chセレクター ￥5,000

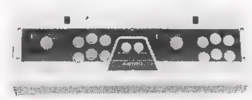

21P接続コード ￥4,000

SUPER VEGA 21 特価


サターン用コード ￥8,000
プレイステーション用コード ￥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価


サターン用コード ￥4,000　メガドライブ用コード ￥2,000
スーファミ用コード ￥4,000　PCエンジン用コード ￥2,000
プレイステーション用コード ￥4,000

ボードマスター 特価


サターンコード ￥4,000

バーチャファイター3(中古)


￥597,000(税込)
分割 ￥30,600×24回
￥21,800×36回
￥17,700×48回

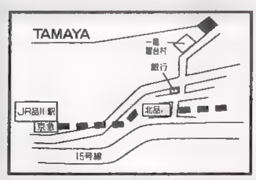
今回のお買得

KOF'96(ロム)	￥28,000
ウォーザード	￥138,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	￥10,000
バーチャファイター2(ハーネス付)	￥88,000
リアルバウト餓狼伝説	￥5,000
KOF'95	￥5,000
ラストブロンクス(H付)	￥148,000
レイフォース	￥33,000
バーチャファイター3(中古ブラスト)	￥580,000
カプコン	
クイズハテナの大冒険	￥2,000
ストリートファイターα2	￥48,000
ストリートファイターゼロ(ロム)	￥5,000
ストリートファイターII	￥15,000
D&D2(ロム)	￥58,000
サイバーボッツ(ロム)	￥32,000
パワードギア(ロム)	￥32,000
闘神伝2	￥28,000
ナムコ	
エメラルディア	￥2,000
ギャプラス	￥12,000
グレートスラッガーズ	￥1,000
グレートスラッガーズ94	￥2,000
コズモギャングザビデオ(ロム)	￥3,000
スーパーワールドコート	￥5,000
スーパーワースタ93(ロム)	￥1,000
スーパーワースタ95	￥5,000
スーパーワースタ96	￥35,000
ダンクマニア	￥28,000
ディグダグ	￥12,000
ドラゴンバスター	￥18,000
ドルアーガの塔	￥48,000
ナムコクラシックVOL1	￥28,000
パックマニア	￥23,000
Vシュート	￥5,000
リッジレーサー(ロム)	￥1,000
コナミ	
クイズ学問のススメ	￥1,000
クォース	￥3,000
極上パロディウス	￥38,000
極上パロディウス(ロム)	￥3,000
ゴルフィンググレイツ	￥8,000
ゴルフィンググレイツ2	￥38,000
ゴルフィンググレイツ2(ロム)	￥5,000
サッカースーパースターズ	￥75,000
沙羅曼蛇2	￥38,000
沙羅曼蛇2(ロム)	￥3,000
進め対戦ぱずるだま	￥28,000
スラムダンクII	￥75,000
セクシーパロディウス	￥58,000
対戦ぱずるだま	￥28,000
対戦ぱずるだま(ロム)	￥1,000
Wドリブル	￥5,000
ツインビーヤッホー!	￥35,000
ツインビーヤッホー!(ロム)	￥2,000
出たな!!ツインビー	￥5,000
ときメモ対戦ぱずるだま	￥65,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ロム)	￥35,000
ドラグーンマイト	￥42,000
ハードパンチャー(ロム)	￥2,000
メインスタジアム	￥2,000
リングの王者	￥3,000
タイトー	
インベーダーDX	￥8,000
キック&ラン	￥2,000
キックスタート	￥8,000
究極タイガーII	￥55,000
クレオパトラフォーチュン	￥88,000
サイキックフォース(ロム)	￥5,000
シーファイターポセイドン	￥15,000
ジャングルキング	￥18,000
スーパーマン	￥8,000
ダライアス外伝(ロム)	￥5,000
パニックロード	￥8,000
パラメデイス	￥3,000
ビッグイベントゴルフ	￥5,000
ピット&ラン	￥3,000
ファイターズインパクト	￥78,000
ファイナルブロー	￥3,000
フェニックス	￥12,000
セガ	
エイリアンストーム(ロム)	￥3,000
クイズゴーストハンター	￥3,000
クラッチヒッター	￥2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ロム)	￥1,000
コラムスII	￥3,000
サンドアール(ロム)	￥2,000
Jリーグ1994	￥10,000
シューティングマスター	￥8,000
スタックコラムス	￥1,000
ソニックザファイターズ	￥128,000
ダイナマイトベースボール	￥258,000
タントアール	￥2,000
チャンピオンベースボール	￥2,000
チャンピオンベースボール2	￥3,000
DDクルー	￥5,000
テトリス	￥5,000
登龍門	￥3,000
ドラゴンボールZ(VRVS)	￥15,000
バーチャファイター2(ロム)	￥5,000
バーチャファイター2．1(ロム)	￥10,000
ぱくぱくアニマル(ロム)	￥1,000
ファイティングバイパーズ(ロム)	￥10,000
ファイナルアーチ(ロム)	￥5,000
ぷよぷよ	￥5,000
ぷよぷよ通	￥28,000
フラッシュポイント	￥2,000
ブロクシード	￥2,000
レッスルウォー	￥1,000
ネオジオソフト	
アンドロデュノス	￥3,000
ギャラクシーファイト	￥3,000
KOF'94	￥2,000
キングオブモンスターズ	￥1,000
ぐるりん	￥3,000
クロスソード	￥2,000
スーパースパイ	￥2,000
戦国伝承	￥2,000
戦国伝承2	￥3,000
ニンジャコンバット	￥2,000
風雲黙示録	￥3,000
フライングパワーディスク	￥2,000
その他	
ウルフファング	￥25,000
ゲーム天国(ロム)	￥2,000
ゴジラ	￥8,000
疾風魔法大作戦	￥18,000
シルクワーム	￥5,000
スーパーフォーミュラー	￥2,000
スパイナルブレーカー	￥2,000
タンクバスターズ	￥5,000
ツインイーグルII	￥28,000
テラクレスタ	￥8,000
デスブレイド	￥15,000
ネクストスペース	￥3,000
バッグン	￥12,000
デッドオアアライブ	￥250,000
新製品(予約受付中)	
鉄拳3（3月中旬発売）	￥268,000
ストリートファイターIII(システムIII)	未定
リアルバウト餓狼伝説SP	￥118,000
クイズ美少女セーラームーン	未定
ヴァンパイアIII(システムII)	未定
ストリートファイターZERO3	未定

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日祝AM10:00～PM5:00　年中無休
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター

★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所に請求してください。

(株)TAMAYA



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第62回

天使万歳ふたたび

文・四コマ
佐竹雅昭

怪獣王子の『マジック』への情熱は並々ならぬものがある。金の続く限り、ひたすらカードを集めつづけて行くのだろうか。怪獣王子も読者のみんなも「カード破産」には気を付けよう。

マジックに取り憑かれ

皆様、ご存知ですか？
マジック・ザ・ギャザリングを。

私は以前、寒さしのぎに入ったカード屋でこのカードゲームの存在を知ってからというもの、ハマりにハマってしまっている状態なのです。

このカードは2人ないし、それ以上の人数で遊ぶものですが、プレイするだけでなくコレクションとしてもコレクター魂を燃やしてくれるものなのです。

数で言えば千種類以上。とてつもない数字です。それゆえに、気合も入るというものです。

私は1カ月弱で集めまくりました。

近所のカード屋だけでなく様々な所に足を運びました。目当てのカードがなくて天、大声で泣いた日々もあり

ボックス買いといって、カードの入っている箱を丸々一箱買ったこともありました。

（もうこれですべてが揃うだろう。残りあと10枚。きっとあるに違いない。）

私は神に祈る気持ちで一袋一袋を開けていきました。

（あっー出てきた!!よーし、この調子だ。いいぞ〜！）

お目当てのカードが出てきたときは、もう心がハズむ思いでした。

何て爽やかな気分でしょう。これこそがコレクターの生きる道。

私は次から次へとカード用語でブースターと呼ばれている袋を開け続けました。

袋はあと5袋。

残りのカードは3枚。

この数字はとっても微妙なところです。

私の心はドッキンドッキンと。

まず一袋。

そーっと手を伸ばし、心に念じました。

（出てこい！）

私は袋を一気に引きちぎり、再び大声で叫びました。

「うりゃぁぁぁ〜！」

袋の中のカードは宙を舞うかのように飛び散り、パタパタと羽が生えたようにしばらくの間、空を飛んでいました。

きっと落ちてきたカードを睨みつけ、カードを確認してみましたが、お目当てはありません。

もう堪えられません。

残りの4袋をたてつづけに破り確認しました。

ゼロ。

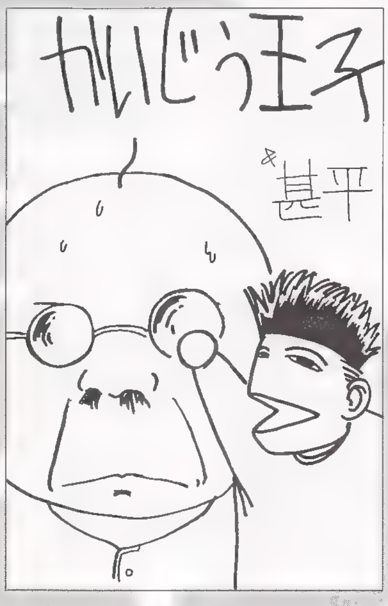
私は本当に風邪を引いてしまいました。

こんな苦労までしてようやく集めたマジック。

しかし、2月には新しい種類が出るそうです。

いつになったら集め終われるのか…。





（群馬県／今は亡き太郎act.1）

ポエム

「郷田君」

社長！
ピンクのクルマは
ピンクパンサー
寮の後ろにいつも停めて
カーステレオは
10万以上
使ったその日に
壊れたよ

by さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型　空手家　正道会館　師範代　先頃の「甚兵衛Tシャツ」に加え、かねてから王子の念願であった「闘志天翔グッズ」をついに作成!!　期待していてくださいね。

お便り募集中!!　天使万歳では我らが王子を応援するお便りを募集。宛先は新声社㊝係。

究極連続技の先に待つものは…

サムライスピリッツ 天草降臨™

今回は右京をいかにパワーアップさせるかと、前号に続いてガルフォードの羅刹の使い方を教授。

対戦究極攻略概念 橘右京

弱キャラの持ち駒から得られたリーサルウェポンとは…

担当：FRS-N.O

「弱いから」の一言でほかの強いキャラに乗り換えるのは簡単なこと。3桁にのぼる対戦の末に出た、今作における右京対戦の結論をここに記す。

頼れないのはキャラ性能？

右京の対戦において主軸になるにもかかわらず、ガードされてしまうと反撃が確定する技「昇りつばめ返し」。ふつうは主軸となる技なら、たとえガードされたとしても反撃は受けないものである。しかし天草降臨での右京は、ガードされると反撃を受けるような技でもこれをメインに闘わなければならないことは、右京使いのプレイヤーにはいまさらいうまでもないことだろう。

それでなくても、右京はジャンプ攻撃がまるで使えないというハンディを背負っていた。あの致命的ともいえるジャンプのトロさを見れば、右京使いでなくても絶望感を覚えるに違いない。

さらに、ダッシュ投げ（防御崩し）が右京の場合は事実上使用不能というのも非常に厳しい。これを知らない右京使いの人は、一度でいいからほかのキャラを使ってダッシュ防御崩しをやってみてほしい。このゲームにおける選択肢の多さ、そして可能性の広さに驚愕するはずだ。そしてこれができない右京の選択肢の狭さを改めて痛感するだろう。

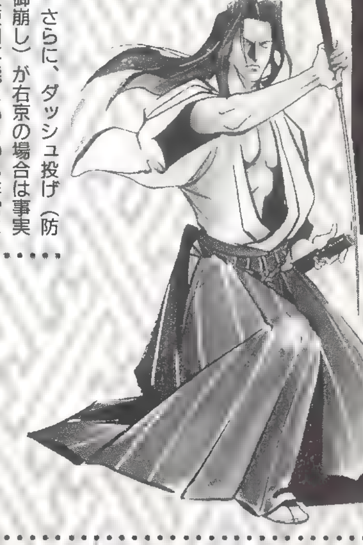
これに追い打ちをかけるような修羅、羅刹を問わずすべての必殺技に存在する大きな隙…。だいたい右京の必殺技の中でガードされても反撃を受けない技がひとつでもあるだろうか。考えるまでもないだろう、そんなものは存在しない。あるとしたら、その技がつばめ返しに取ってかわって右京のメインとなるはずだから。

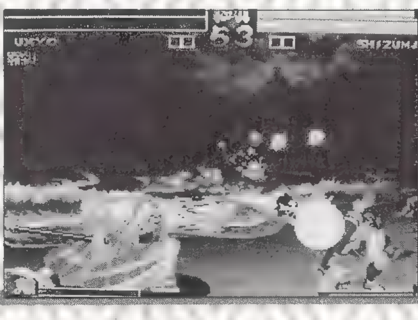
そうなると出の速いこと、そしてしゃがみガード不可能であるという2つの利点を持った「昇りつばめ返し」という技で闘っていく以外に方法はないのだ。

しかしこの技はガードされると間違いなく反撃を受ける。いくら昇りつばめの先端ギリギリを当てるようにしても、ガード後にダッシュされてしまえば「以上」だ。

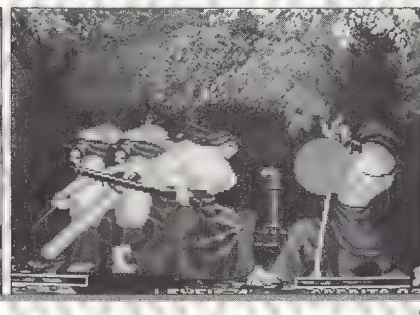
一時は「バックジャンプの昇りつばめ」も考えた。つばめ返しのコマンドを地上で入力するのは変わりないが、その後にレバーをバックジャンプ方向に入れて跳ぶのだ。こうすると後方にジャンプしながら昇りつばめを出す格好となるので、ガードされたときの隙を少しでもカバーできるかもしれないと考えたのである。

だが昇りにせよ、下りにせよ、つばめ返しは距離に関係なく、技後の「跳ね（隙）」が大きいのだ。どのみち反撃を受けるということで、これは根本的な解決にはつながらない。









右京の必殺技はガードされると反撃されるものばかり。結果的につばめ返しだけど、プレイヤーがキャラを使うのであって、キャラに使わされては本末転倒だ。

ウイニングランは俺がもらった!

史上最速最強攻略!!

究極のつばめ返しの完成

本誌で一度、このゲーム登場直後の号に右京の対戦攻略を載せたことがある。このときは全体の攻めかたということで、この時点では自分が独自に調べあげたものを掲載した。

例を挙げると「ダッシュAからの攻め」と、「予約入力の存在」。このふたつは対になるもので、結論からいうとダッシュAはガードされると反撃を受ける。しかしこのゲーム独特の「技をガードされたときの自キャラの硬直は、コマンド技の入力によって後半部分をキャンセルできる」という現象を突き止めていたので、わざとダッシュAで相手の技を誘って、システムの当て身で取るという戦法を紹介したわけだ。

しかしこれですべてが解決したわけではない。ダッシュA（またはC）にしろ当て身にしろ、これだけでは大したダメージは期待できないのだ。やはりつばめ返しを使った、画期的な戦法の必要性を痛感した。

だがその答えは、おなじページに書いた「起き攻め」のなかにあった。このときは、「相手の前転起き上がりに対して、相手に合わせるように一緒にバックステップしてつばめ返しを重ねる」と書いた。

この場合のバックステップつばめ返しは、あくまでも普通にバックステップしてこの間にコマンドを入力、つばめ返しを出すものだ。つまり自分が画面端の場合や、相手が前転起きするような特殊な状況でないかぎり、ヒットはしない。しかし、これを応用して地上から離れた瞬間につばめ返しは出せて、かつそのままバックステップさせてやれば良いのだ。

これを実現するには、昇りつばめ返しと同じように、まず地上でつばめ返しのコマンドを入力。つぎにレバーを一瞬ニュートラルに戻し、すぐ素早くレバーを後ろに2回引く。この直後にボタンを押してやれば、浮いた瞬間につばめ返しを出すことができる。

そしてこの入力の最大のメリットは、つばめ返し後に右京の体はそのままバックステップしていく点にある。先ほど懸念していた、つばめ返し後の隙を見事にカバーすることができるのである。さらにバックステップ直後のため、すべてのつばめ返しのなかで最も低空で技を出している。これは昇りつばめ返しでは生かしきれなかった横のリーチを、最大限に生かすことにもなる（写真参照）。

これで隙の無いつばめ返しは完成した。入力が若干キツイが、これは慣れていくしかない。発売直後のどうしようもない状態に比べれば、これくらいの問題は大したことではないはずだ。

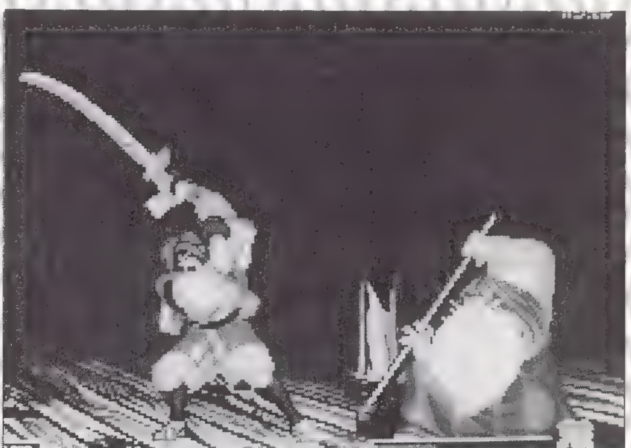
結論をいうと、今回の右京はこのバックステップつばめ返しを当てていく戦法が強力だ。このほかムックにも書いたが、接近戦では牽制攻撃（下D）から最速の昇りつばめも交えた2択を狙っていく。接近戦に持ち込むためには、ダッシュの小、大斬りが使える。これらを執拗にガードする相手には、予約入力からの当て身を交えて闘っていこう。

真侍魂のころはあれだけいた右京使いが、斬紅郎無双剣ではほとんど見かけなくなった。このシリーズは演出が素晴らしく、自キャラにのめり込めるゲームだ。

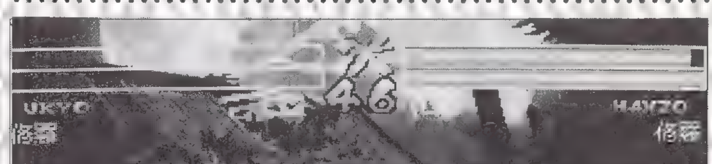
個人的に、昔あれだけいた右京使いが「ただ勝ちたいから」強い右京を選んでいたとは思いたくない。もし、右京の性能に限界を感じてほかのキャラに変えたという人がいるなら、ぜひもう一度今回の記事を参考にやり直してほしいと思う。べつにバックステップつばめ返しだけでいきなり右京が最強キャラになるとはいえないし、まだまだ相性の悪い相手もいる。道はいばらかもしれないが、今回のこの記事で、昔の右京使いが一人でも戻ってくるのなら、それに勝る喜びはない。



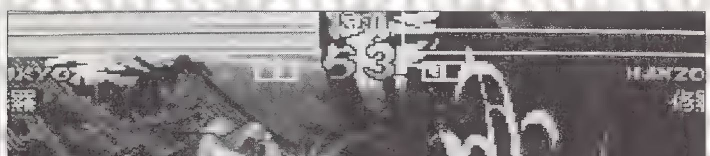




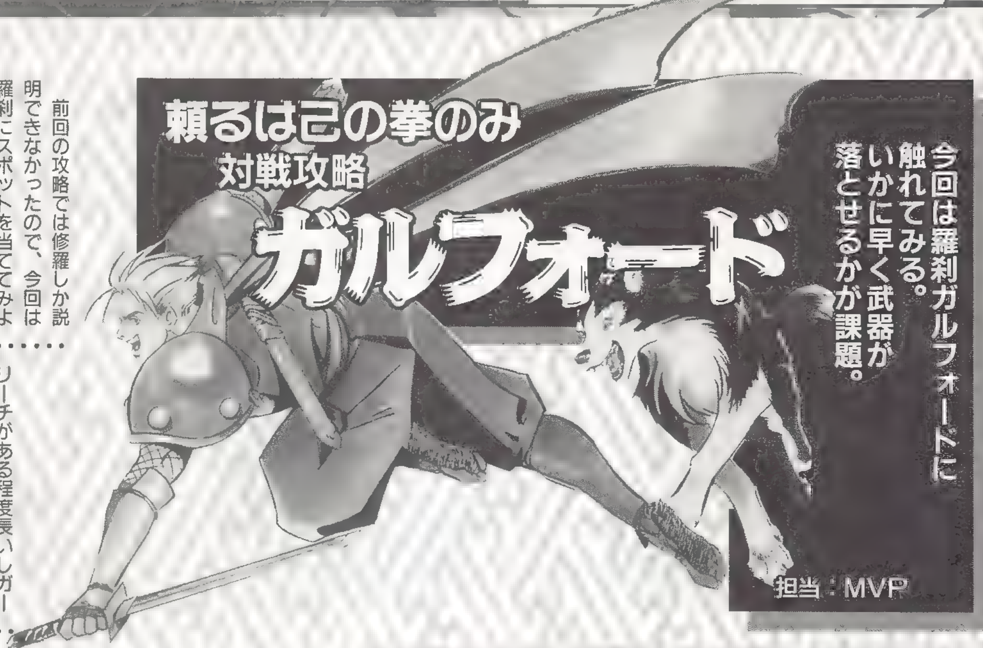
バックステップつばめ返しなら、ガードされてもまず反撃は受けない。
入力は難しいが、極めがいのあるテクニックだ。



バックステップつばめ返しならここまでの間合いをカバーできる。



昇りつばめ返しのリーチはこの辺が限度だが…、



頼るは己の拳のみ
対戦攻略
ガルフォード

今回は羅刹ガルフォードに触れてみる。いかに早く武器が落とせるかが課題。

担当：MVP

前回の攻略では修羅しか説明できなかったので、今回は羅刹にスポットを当ててみよう。

飛び道具がない

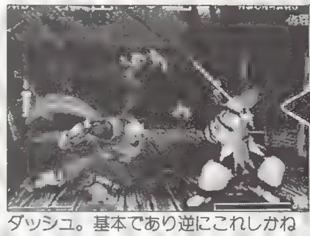
羅刹には飛び道具がないので、メインとなるのは小斬りや中斬りで牽制しつつダッシュで近づき接近戦を挑むという戦法となる。

ではまずは前回のおさらいという意味も含めて中距離からの牽制技について説明していこう。

●立ち小斬り
これが超メインとなる技。リーチがある程度長いしガードされてもスキはない。

立ち小斬りをガードさせた後、ダッシュか、もしくは割り込んでくるようならもう一度立ち小斬りか↘Dで転ばす。↘Dは斬り技に対してはかなり判定が強いので、なかなか使える。ただし転ばしただけでダメージはほぼないと思ったほうがいい。これは体力回復があるためで下手をすると転ばす前よりも回復されてしまうことがあるが、起き上がりに近づいていけてそこから接近戦に持ち込めるので重要。


立ち小斬りから…、


ダッシュ。基本であり逆にこれしかねぇ～って感じ。

●垂直ジャンプ中斬り
これはジャンプの落下中に出していく。なるべく引きつけて出していくと、斬るモーションがほとんど出ず、まるで居合斬りのようだ。

という見た目の話はいいとして、この技は横方向のリーチが長いというのと、ジャンプの着地というのはたいてい技を重ねてくることが多いが、これならカウンターでヒットさせられることが非常に多いのだ。


近づけない時は↘Dで転ばそう。

ジャンプ中斬りの後はダッシュか立ち小斬りにつなぐといい。

以上が中距離戦だ。この2つの技さえ使えばOK。というかほかに使える技がないというのも事実である。

この2つの技ではつらいと思ったら、シャドーコピーと↘Dを使っていこう。シャドーコピーは出かかり以外スキがないので多用してOK。

必殺技はいつ使うか

羅刹の必殺技は使えるものが少ない。

●プラズマブレイク
対空戦用。最初は相手の近くで出せばくらってくれたが、今はもう下段を狙われて無意味な技となりつつある。

●ストライクヘッズ
全くいらない。防御崩しからしゃがみ大斬りを入れたほうが全然いい。

●プラズマファクター
素手の時のみ頼れる技だ。出す必要なし。

●ライトニングスラッシュ
小斬りキャンセルで出すとヒットさせやすいが、ガードされると防御崩しが反撃となる。知らない相手にはすごく使える技だが、やはり使いどころが難しい。

●ライトニングストライクスリー
連続技用。ダメージも高く、入れられる時は常に入れたい。

以上が必殺技のすべて。ライトニングスラッシュ以外はそんなに使う機会がないのが残念だ。

駆け抜ける2択

接近の手段の1つであるダッシュ。これは予約入力で小斬りや垂直ジャンプ中斬りの後に出していく。ダッシュ→ガード→ダッシュ等こまめに使っていくのも重要であるがガルフォードのダッシュ攻撃は使える技が多いので一気に近づいていくほうがいい。

ダッシュ攻撃はBが下段、Cが中段となっている。ここですでに2択だ。しかもCならガードされても問題ないので、防御崩しとダッシュCの2択というのも含まれてくる。ダッシュC、ダッシュ防御崩しを8割、ダッシュBを2割ぐらいで考えて使っていこう。

接近戦

この時はしゃがみ小斬りとC＋D、を使っていく。

主な連携としてはしゃがみ小斬り→C＋Dかダッシュ防御崩し、C＋D、C＋Dなどがあげられる。

とにかくC＋Dとダッシュ防御崩し、そして相手の動きを止めるための小斬りをどんどん狙っていこう。


とにかくC＋Dを狙っていく。

素手

真の目的である素手。これはパンチ一発が中斬りぐらいのダメージがあるのと、プラズマファクターAが異常に判定が強いことがあげられる。

中距離ではプラズマファクターAを牽制に使い、画面端に追い込んでのパンチ→プラズマファクターで一気に体力を奪うのだ。接近戦でのパンチ連打もいい感じ。とにかく武器を落としてみればこの強さがわかるだろう。

つばぜり合いと武器捨て挑発をうまく使っていこう。


武器を捨てろ!!これ重要。

連続技

C＋Dにキャンセルがかかるので、C＋Dからならすべて必殺技をつなげられる。

素手の時はパンチ→プラズマファクターだ。自分が画面端なら引っ張り防御崩しからプラズマファクターAが死ぬまで入りつづけるぞ。


俺ってボクサー!?

P・鈴木のもっとやりこもうシリーズ　その3

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

**DorAはVFでも鉄拳でもない。
君はDorAのシステムを生かしきった
闘い方ができているだろうか。**

担当：P・鈴木

第1話 ディフェンシブホールドの再認識

「つかむ」ことの可能性

デッドオアアライブで最も重要な位置をしめているといっても過言ではない、つかみ(DH)システム。このシステムがあるおかげで、ほかの格闘ゲームにはあるセオリーがDorAには通用しなくなっている。DorAのおもしろさの理由であるつかみについて、もう一度深く追求していきたい。

DHの特徴を考える

DHの特徴を考えてみよう。

・上つかみと下つかみの2種類がある

ここで考えてもらいたいのは、「上つかみ」は上段・中段の両方の技に対応していること。つまり、上段攻撃である立ちパンチと、中段攻撃である肘攻撃との両方を受け付けてもらえるのである。

・発生時間が0である

とても重要な要素である。くわしくは後で説明していきたい。

・投げに対して弱い



DHの全硬化時間は35（つかみ可能時間18、硬直17）フレーム。これは上つかみ時のものだ。35フレームは、0・58秒。これだけの時間があれば、DH空振りを見てから投げることも可能だろう。投げ抜けがないに等しい今作は、DHは常に投げられてしまう危険を抱えている、といっていいはずだ。

発生時間がゼロ

このことについて深く考えてみよう。それにはまず、ほかの3D格闘（そろそろこの呼び方にも無理があると思っているが）のセオリーから覚えていく必要がある。

基本的に格闘ゲームは技の出しあいによって成り立っている。お互いの技のかけあいによって状況がめまぐるしく変わっていく（蛇足になるが、技をガードさせた後に攻撃側が有利になるのが2D、攻撃側が不利になるのが3Dと私は分類している。3Dはその分攻撃命中率が高いわけだ）。

ここで1つの例を挙げて説明してみよう。

いま、2人の同キャラが闘っていたとする。技の出るまでの早さが、

ジャブ…7
ヒジ……8
キック…10

であるとしよう。ここで相手の技をガードすることに成功して、8だけ先に動けた。このとき、3つの技のどれを出していいのか考えよう。

この場合は基本的にジャブが必ず入ることになる（このジャブを返し技という）。少しアレンジして、ガードを固めようとする相手を投げたりすることなども考えられる。

空振りをみたら、P+G投げでもいいからとにかく投げよう。



相手の技をガードした後に反撃を試みる。

では次に、5だけ先に動けた場合だ。この場合の返し技はないのだが、3つの技すべては出しても構わないだろう。なぜなら、攻撃側が一番遅いキックを出しても、守備側のジャブに勝てる、つまり、

キック…10
硬直(5)+ジャブ…12

このような数字の流れがあるからだ。しかし当然、ガードを固められてしまうとダメージは与えられない。投げも選択肢に入れる必要があるわけだ。

最後は2だけ先に動けた場合を考えよう。今までのような計算ができればおのずと答えは出てくるはず。

そう、このケースではジャブとヒジが選択の中に入るわけだ。なぜキックが出せないかといえば、

キック…10
硬直(2)+ジャブ…9

このように、ジャブで潰されてしまうから。投げを脱出するには打撃を出せば良く、この場合はキックも投げもジャブで返されてしまう。攻めが成立していないわけだ。

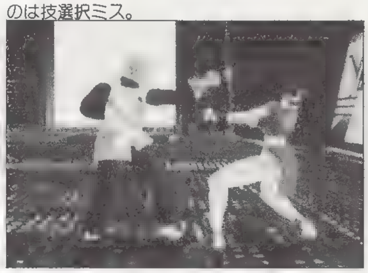
ヒジを使えば、

ヒジ…8
硬直+ジャブ…9

でめでたくカウンターがとれることになる。

まあ実際にはそのほかの要素、間合いであったり立ち屈みの問題があるので、これがすべてとは言い難いが、おおむねこの流れで試合は展開し

にもかかわらず逆にカウンターをとられているのは技選択ミス。



相手の持つ一番出が早い技をもってしても返せない技を使おう。



ていくはずだ。

こうやって、技を出しあい、お互いの動きを少しずつ制限していく状況の変化を、いかに把握していくかが対戦で勝つ秘訣といえる。その瞬間にどれだけダメージのある技を出していけるか、学習・下調べしておく必要があるわけだ。

さて、中級者向上計画（新ネタ）はこれくらいにして、本題であるつかみの話に移ろう。

先に示した3つの技に加えて、DH…0を増やそう。そして、さっき2番目で触れた「5だけ先に動けた場合」を考えてみる。

DorAの中ではこのゲームシステムは通用しない。H強し。



すると先ほどとは全く状況が異なっていることに気がつくはず。いくら最も出が早いジャブといえども、

ジャブ…7
硬直(5)+DH…5

とこのようにつかまれてしまう。さらに考えを進めていってみよう。気がつくことは、

「返し技が存在しない場合はすべてDHでつかまれる危険性がある」

ということだ。ここにDorAのおもしろさがつまっている。簡単な話、守る側にも意図してダメージを与えるチャンスがあるということだ。さらに言えば、攻め→守り→攻めのターン制をなるべくなくし、技を1発出すごとに仕切り直しを図っている、といったところになる。ほかのゲームを引用すれば、「全キャラに昇龍裂破ボタンが備わっている」ことになるだろう。それほどまでにとっつきやすく覚えやすい、それでいて読みの要素も高いのがつかみシステムなのである。

DH成功後の状況はどうなってる

技を当てたり、ガードしたりした後の状況変化はいま示したように目まぐるしく変化する。この変化に対応していくためには、相手の一つ一つの技を覚えていかなくてはならないのが基本だ。

しかし、初級・中級者にこの現実はちと厳しい。ただでさえ自分の技を覚えきれていないのに、相手の技も覚えなさい、と言われれば気持ちはげんなり、勉強しなきゃ対戦で勝てないのかってな感じになってしまうだろう。

ここでもつかみシステムは役に立っている。

「1つ1つの技に対する対応策を知らなくても、DH1つで何とかなる」

このことが、中級者以下にとってどれだけありがたいことか。

それでは非常に気づきにくいことだが当たり前の内容を発表しよう。

DH成功後の状況は2つしかない。

上つかみを成功したとき、相手がどの技を出したかによるその後の展開の変化は、PをつかんだときとKをつかんだときの2通りしかない。しかもPもKもあまりかわらない展開になるキャラもいるのだ。



DH成功後のかけ引きさえつかんだ後出していく技を覚えれば、戦力は3割増すことに。

	つかみ	投げ	打撃
かすみ	DHダメージは30前後 OHもさほど強くない	ダメージは50前後と 弱め	☆リーチが長く 空中コンボも痛い、浮かないように
ジャン・リー	DHダメージは30前後 OH最大ダメージは75	ダメージは50〜60 弱め	☆リーチが長く 一発技が多い、カウンター危険
レイファン	☆DH 3分の1体力を奪われる OHもダメージ高、注意	ダメージは60程度 普通・平均か	そこまで強い技は 見あたらないが、一発技に注意
バイマン	☆DHそこそこ強い OHには要警戒	☆基本的に60以上 最大は75、痛い	技の出が遅めだが、 浮けばそこそこ痛い
ティナ	☆DHダメージは30前後 OHはダメージ高し	☆60を超えるものばかり 投げコンボにも注意	☆浮かせ技も持っていて すべての面で使いやすい
ハヤブサ	DHダメージは30前後 OH幻影→背後投げで75	☆3投投げ 投げ抜け不能で75 アピール度も十分	出が遅い技が多いが 下段技に一応注意
ザック	DHダメージは30前後 OH最大ダメージは60	☆自動2択での 65は痛い	☆連携重視の技が多いが 単発の中段も痛い
ゲン・フー	DHダメージこそないが、2択が… OH弱いものの2択が…	☆体力 約半分のダメージを 持つ投げあり、危険	☆連携技・単発技 ともに強力、一発技も痛い

☆は要警戒　　ワンポイントアドバイス：デンジャーゾーン上での闘いや追い打ちダメージも考えに入れよう。

分かっていれば、それだけで大きな戦略になるのである。
　考えてみれば、打撃・投げ・つかみの3大柱の中で、最も選択の幅が狭いのはつかみ。しかもつかみは守備的なものとして存在している。無数にある打撃技をなるべく覚えて、はじめて1本の柱として役に立つものと、2つの状況変化に対応さえできれば立派な柱として成り立つもの。どちらを先に覚えますかと問われたら読者のほうはどちらを選ぶだろう。言うまでもあるまい。

第2話　つかみが加わったことによるかけひき

　さてDHが加わったことによる両者の動きはどう変化していくのか考えたい。
　基本的な分岐点はできるだけ分かりやすいように図に示してみた。解説を加えてみよう。

・中段
　先に述べたようにカウンターを狙うために出すのだが、ガードされても返し技がない打撃を出す場合は全く不利になるということはないため安心していい。連携技がある場合はなおのこと安心していいだろう。

・投げ
　相手のガードに対して投げを行うのが難しめなのがこのDorAのおもしろい点。基本的に相手のDHモーションを投げることになるが、無理をしてでもガードをしている相手を投げなければならないときもある。
　守備側から考えた場合だが、つかみモーションを見られてしまっては投げをくらって大ダメージ確実である。ここは、**ガード方向にレバーを入れながらでもDHを出せる**ことを利用して、ギリギリのタイミングまで粘る必要があるといえる。1秒にも満たない時間内での話だが、心がけ次第で数%でも勝率が上がる可能性があるのだから軽視はできない。

・下段
　ダメージは小さいものの、アクセント技としての効果は高い。細かく刻みながら攻められるとなかなか嫌なものがある。そのかわりにDHでつかまれた場合は立ちのものよりもダメージが大きい。

・OH
　投げよりも効果が高いキャラならば使っていくべきだろう。だがOHの成功率は低めだと思う（相手にもよるが）。相手を転ばせた後に、起きげりを出さないと読んで出す使い方がいいかも。

・様子をみる
　相手がDHを出すかなと思ったときに取る行動。相手がDH以外の行動をしてきた場合は分が悪くなりがちなので注意しよう。
　どの選択も一長一短で読み合いになってしまう、といってしまえば元も子もない。できるだけ「この選択がいい」と助言してあげたいものだ。

キャラクターを考えに入れる

　しかしそうはいっても、これしかない、というような言いきり方はできない。そこで私が思うデータを作ってみた。自分のキャラ、相手のキャラの特徴を押さえ、自キャラの長所を狙い、他キャラの長所をマークする。こんな図を読者の頭の中に作ってもらえれば私もうれしい限りだ。



DHが強力なキャラに対しては、いかにHを誘うかが狙いに。

表A

攻撃側＼守備側	ガード	打撃	DH
中段	△	◎	×
投げ	○	×	◎
下段	△	○	×
OH	◎	×	◎
一瞬待つ	△	△	◎

技をガード(自分が有利)
- 返し技がある
  - 返し技を決める
  - あえて返し技以上のリターンを狙う(ダメージ)
- 返し技はない
  - 表A参照

ここを攻め込めるようになれば…
本物もバッチリ?

WaveRunner 上級コース編

**とにかくカーブがきつい!
これにいかに対応していくかが
上級コースの攻略となるぞ!**

担当:ずるずる㊝

全開でもOK? こうすりゃ走れる! 上級コース

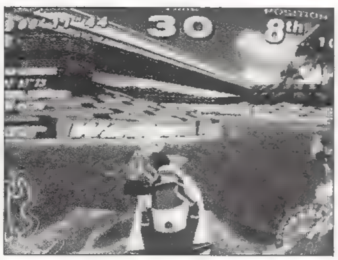
いよいよ最後のコース「上級」へやってきた。さすがに上級だけあってそのレベルも高い。とにかくきついカーブが多いのだ。

コースを完走することはもちろんなのだが、ここをミスなく走るというのは、かなり大変ーいかにしてぶつからずに走るか。そこからタイムアタックへの道が開けるのだ。

まずはしっかり減速することから。とくに前半ーラインに合わせられるよう、努力しよう!

スタートしたらコースの右端へ。壁にぶつからないように気をつける。

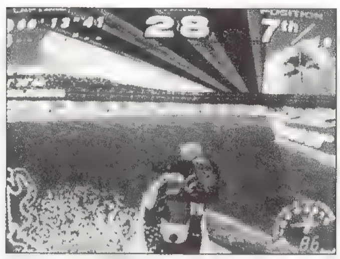
右端を走り、1個目の左カーブへ。いきなりだが、ここがこのコース、最大の難所といってもいい。ここをしっかり外側から切り込み、インへ入るのではなく、インで左カーブを終えるライン取りをしていく。すると、次の右、そして左カーブが楽になる。



ラインの通りに走るにはおそろしく早く切り込む必要がある。

右端から切り込むのはそのせい。左カーブから右カーブへ切り返すとき、その左カーブのインにいるようにしたい。

全開だとかなり厳しいので、最初は少しアクセルを緩める。



ふくらまなければなんてことのない右カーブとなる。

ライン通りに左カーブを抜けたら、即右へ切り返す。

マップをみるとわかるが、それほどきつくないはずなのだが、ここ、よくオーバーランしてしまうんだよね。その理由は、左カーブのせい。早く曲がり切れていれば、まず問題なくこの右カーブをクリアできるぞ。

ほぼUターンする形で右カーブを抜けたら左カーブへ。

図のラインをみると、ミドルからインへとなっている。

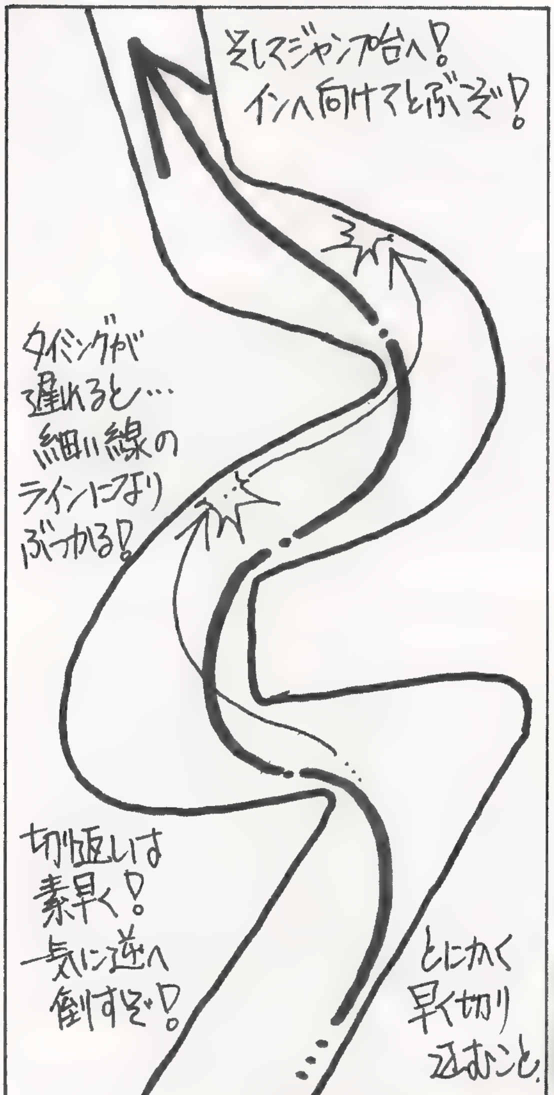
最初の左カーブがきちんとクリアできていれば、楽にミドルから入れる。早めに切り込むようにし、インへ。そして緩い右カーブへ。



少しでもアウト側から入れれば、その先のライン取りが楽になる。

緩い右カーブを直線的に走る抜けると1つ目のチェックポイントがみえてくる。

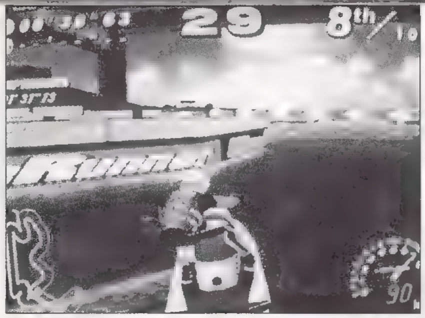
その先は緩い左カーブがあるので、そのインを狙いつつチェックポイント前のジャンプをとび越えていく。





ヘアピンは早めに切り込むんだ！

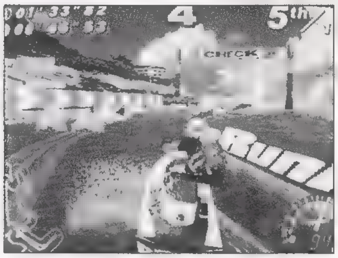
ジャンプを左斜め方向にとぶと、着水するあたりでカーブがきつくなる。このとき、ふくらんでしまうとそのままアウトへさらにふくらんでしまう(小ジャンプ地帯のため)ので、絶対にインから離れないよう、注意して走る。といってインに入りすぎないこと。



しっかりインを走り、ジャンプさせないこと。少しして外へ。

図のラインをみると、少しずつアウトへふくらんでいる。これはその先にあるヘアピンを意識したもの。アウトから入るためだ。

このとき、小ジャンプに気をつけて走ること。



ヘアピンのコツは、勇気をもって早めに切り込むことだ！

しっかりコントロールし、右端へラインを移したら、あとはヘアピンへ突っ込むのみ。

もうすでに初級、中級と攻略してきているのでわかると思うが、切り込むタイミングはかなり早めだ！忘れるな！

インを通過したら、加速させるべく起こし、右端へ。

[illegible]移を[illegible] ライン[illegible]レース

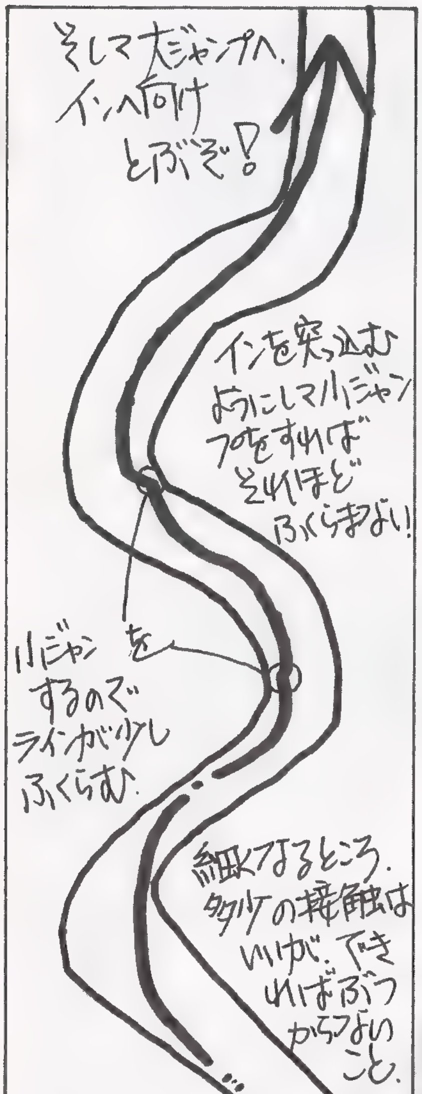
ヘアピン後、大きな右カーブへ。ここはまずインを走る。そこから少しずつラインを左へ変えていき、その先の右カーブの進入に備え、左端へ寄っていく。

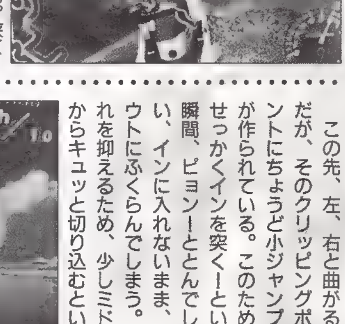
ここはスピードの出せるところなので、あまり攻めすぎて壁にぶつかるようなことがないようにしたい。少しでも速く走るためにもね！

さてその先にある右カーブだが、その曲がり方は、ほぼ右へ90度なのだが、そこから先、狭くなるのが問題になる。

スピードが出ている中でここへ進入するのだから、カーブのライン弧もかなり大きなものになる。それを考えて、右カーブへの切り込むタイミングを考えないとならない。

早め早めなのだが、重要なのはそのラインの作り方。「カーブを仕上げながら右カーブへ進入する」という形が一番説明しやすいかも。

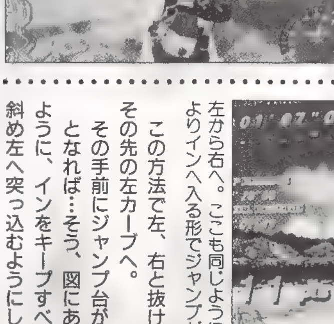




アウトから右へ切り込む。狭くなることを忘れるな！

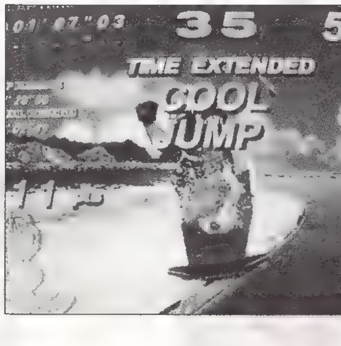
タイミングがわかるまでは、少しアクセルを緩めておくほうがいいだろう。ぶつかって回転するよりはマシだしね。

右カーブを曲がるとすぐ2つ目のチェックポイントを通過する。すぐ左寄りへ。



インでジャンプ！ふくらむことを考えておこう。

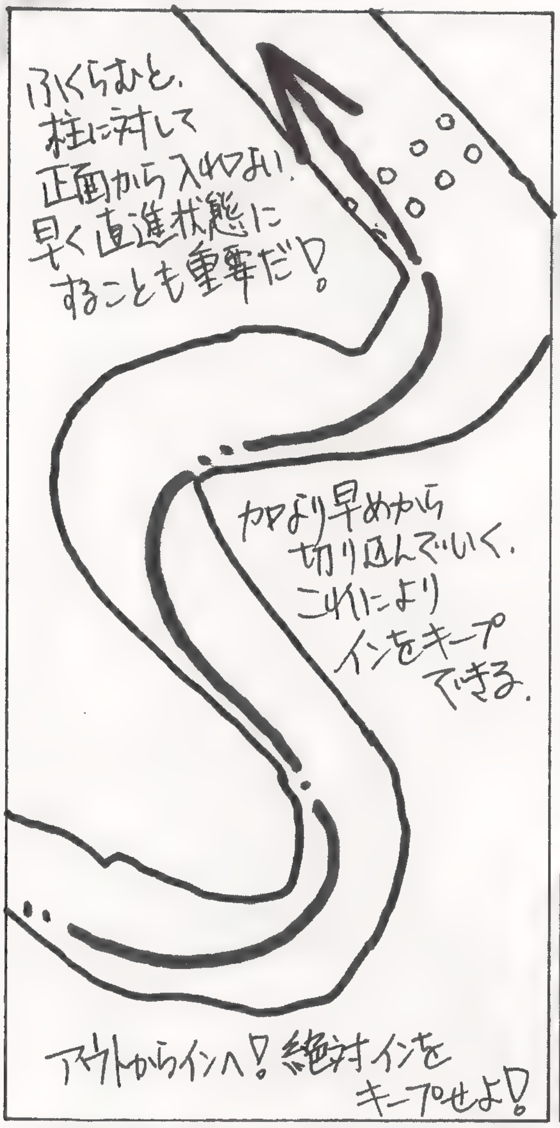
この先、左、右と曲がるのだが、そのクリッピングポイントにちょうど小ジャンプ台が作られている。せっかくインを突く！という瞬間、ピョン！とんでしまい、インに入れないまま、アウトにふくらんでしまう。これを抑えるため、少しミドルからキュッと切り込むといい。



左から右へ。ここも同じようによりインへ入る形でジャンプだ。

この方法で左、右と抜け、その先の左カーブへ。

その手前にジャンプ台が！となれば…そう、図にあるように、インをキープすべく、斜め左へ突っ込むようにしてジャンプをする。そしてふくらまないようにしていく。

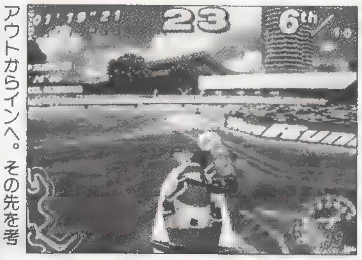


残る3つのカーブは間違いなく最難関だ

ジャンプしつつ左へ曲がろうとすると…最高のジャンプのポイントが取れない（なんていっている場合じゃないかも！）ので、強めに左に切りつつとび、ジャンプに入ったら戻せるといいだろう。

着水したら、次の左カーブのために、ミドルを走る。そこからインに突っ込んでいく。

ここで注意するのは、ふくらまないようにすること。


アウトからインへ。その先を考えてのライン取りだ！

その理由は、その先にある右、左の連続カーブがきついからだ。

ここのライン取りを考え、その手前の左カーブでは、ミスが絶対に許されない。

しっかりミドルから進入し、インで抜けていくように！

さて、その抜けたあとだが、マップをみてもらうとわかるが、コース幅が変わるのだ。


アウト＝イン＝インでここへ。すぐ切り返すぞ！

少しずつ広くなっているのがわかる。

ここでもし右側の壁を見つつ走るとその広がることに気がつかない。

ここは左側の壁へ寄るようにして走るようにする。これにより、次の右カーブの進入をより外側から入ることができるのだ！


カウンターをあてるようにして直進状態にしてあげよう。

それができればあとは切り込むタイミングのみ。早めだぞ！

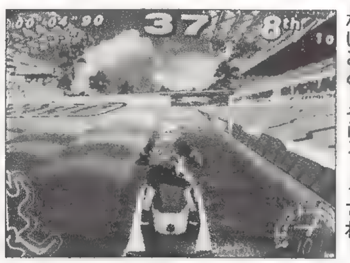
早めに切り込んで、アウト＝イン＝インで抜ける瞬間、すぐ左へ切り返し、左カーブへのラインに移行する。

すぐに右寄りにいるので、ラインはアウト＝イン＝インとできる。タイミングが遅れないようにすること。

そのタイミングで左カーブへ進入すると…うまい具合いに、曲がった先の柱乱立地帯のインから1本目と2本目の間に入れるのだ！

曲がり切ったあとの注意点は、すぐ真っすぐ走れるよう、カウンターをあてるような感じでマシンを起こすこと。これをゆっくりやってしまうと、どんどんラインはふくらんでいくぞ！

あとはゴールまで突き進むのみ！チェックポイントを目指せばいい。が、しかし、1個のカーブの準備のために、右端に寄っておくことを忘れないこと！うりゃ～ってね！







激安販売 Funtom 高額買取

今号の特選基板

		X-MENvsストリートファイター（サブ）	特価	ストⅡダッシュ	¥7,000
		ストリートファイターゼロ2アルファ（サブ）	特価	ぷよぷよ通	¥6,000
ルパンⅢ世（カラー）	特価	X-MEN（サブ）	特価	バブルボブル	¥20,000
ポラリス（白黒）	特価	マーブルスーパーヒーローズ（サブ）	特価	フォゾン	¥60,000
オズマウォーズ（カラー）	特価	レイストーム	特価	雀神伝説	¥4,000
サタンオブサタン	特価	バトルガレッガ	¥50,000	パルスター	¥8,000
ファンタジー	特価	子育てクイズマイエンジェル	¥65,000	サムライ斬紅郎無双剣	¥3,000
スペースファイアーバード	特価	達人王	¥18,000	ジャンク基板	¥100〜
魔獣の王国	特価	ライトブリンガー	¥25,000	MVSソフト	¥600〜
シティーコネクション	特価	アッポー	¥20,000	麻雀基板	¥300〜

グッズショップOPEN!!

◆取扱商品◆ゲーム関連グッズ（ビデオ・CD・テレカ・ポスターetc.）
その他ゲームグッズ、キャラクター商品も何でも取り揃えていく予定です。
ぜひご来店下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル 有限会社ファントム

〈会員募集〉

当店にて5000円以上の基板をお買い上げの方、又は会費として2000円（年額）をお支払いの方に在庫リスト価格表の定期発送、新製品の情報提供、ポイント制などの特典があります。

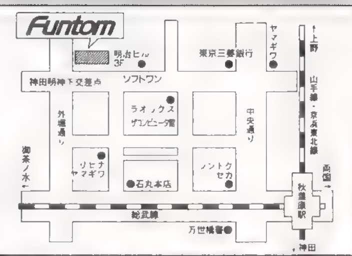
〈ご注意〉

基板の価格、在庫は常に変動しています。あらかじめお電話にてご確認下さい。

〈通信販売方法〉

お支払いは 1．現金書留（下記住所まで）
又は 2．銀行振込にてお送り下さい。

**振込先：住友銀行御茶ノ水支店
普通預金713626**



[営業時間] AM10:30〜PM7:00
TEL (03) 3257-1126

東京ガリバー通信

第43号

寒さもいよいよ追い込みって感じ。風邪なんかひかないようにしようぜ。こんなときはゲームで熱くなるのが一番！ガリバーはキミが来るのを待ってるぞ。

足利店へ行こう！

今回紹介する足利店は、もともとバンプレストの直営店。去年の8月にガリバーの仲間として装いも新たにオープンしたのだ。国道293号線沿いということで車で行ってみたいキミも、駐車場完備（100台以上駐車可能）だから安心だ。それに東武伊勢崎線足利市駅下車だから、群馬県や埼玉県に住んでいるキミには意外と近場かもしれないぞ。なにはともあれ屋上のガリバーくんバルーンをめざしてレッツゴー！

お約束ロケテスト！

気になるお店の中身はというと、1Fがプライズゲーム&アーケードゲーム、2Fはビデオゲーム&メダルゲームのフロアになっている。もちろんガリバーのお約束、新作プライズのロケテストも頻繁に実施中！計18台のUFOキャッチャーをはじめ、充実のプライズマシン群（おそらく北関東一の規模！）がキミの挑戦を待つ。プライズハンターのキミは要チェック！

シールプリント大人気！

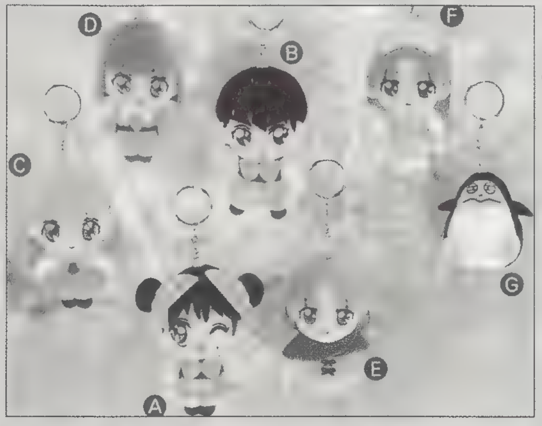
最近のガリバー名物といえば、シールプリント機。足利店も例にもれず連日行列が絶えない盛況ぶりだ。一番人気はやっぱりウルトラマンやイワトビペンギン！さらに、あのゲゲゲの鬼太郎フレームも近日登場予定だ。しかもここだけの話なんだけど、ガリバーオリジナルフレームを現在企画中！どんなふうになるのか楽しみだね。

イベントもばっちり！

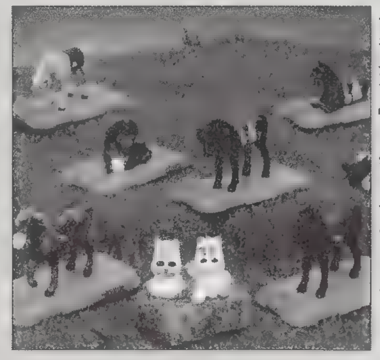
イベントもなかなかの充実ぶり。1月19日には「バーチャファイター3」大会を実施したぞ。総勢24名・3ブロックでのトーナメント戦で、各ブロックの勝者による総当たり戦を制したのは「関谷ジェフリー幸一」くん。続いて2位に「山田リオン隆弘」くん、3位には「矢野リオン克之」くんという結果となった。おめでとう！

今後もゲーム大会は毎月開催していくので、キミもぜひ腕試しに参加してみてほしい。

東京ガリバー松戸店 2月の新作プライズ情報



「同級生」マスコットキーホルダー



「マキバオー」ミニフィギュアコレクション



「卒業」リアルソフト人形

- 「卒業」リアルソフト人形
- 「マキバオー」ミニフィギュアコレクション
- 「同級生」マスコットキーホルダー
- 「同級生2」陶器のマグカップ

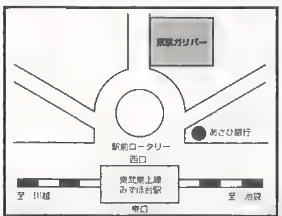
これ以外にもニューアイテム盛りだくさん。この目で確かめてみよう！

1月19日開催　東京ガリバー足利店「バーチャファイター3」大会結果発表

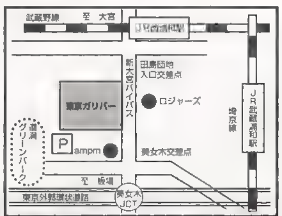
優勝　関谷幸一くん（使用キャラ：ジェフリー）

2位　山田隆弘くん（使用キャラ：リオン）

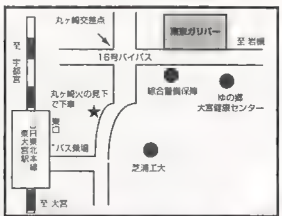
3位　矢野克之くん（使用キャラ：リオン）



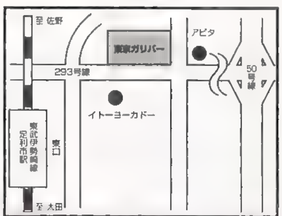
東京ガリバーみずほ台店
〒354　埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



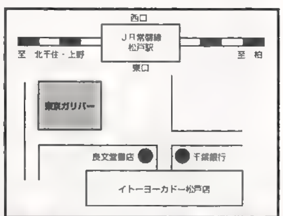
東京ガリバー戸田店
〒335　埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330　埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線　東大宮駅東口よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326　栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線　足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
〒271　千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



そろそろ年度末!! アイランドムックやアイランド新装開店やらでてんてこまいな日々でごじゃる。しかし、皆様のゲームライフに一時の潤いを提供できるのなら、多少の地獄は大歓迎なのさ!! …マジ？

（いやーアタリショックでマーブルとかガントレットの頃の絶頂期って思ってました。ペコリ。・渕健）

今月のいっぱつ

ファイティ フォーエバ

☆語らねばなるまい、それは数ヵ月前のこと。アイランドでも何回か取り上げられ話題を呼んだゲーム『ファイトフィーバー』をALLクリアしたときのことである。

あの日、学校が早くひけた俺は愛車「クールド・バスター（チャリンコ）」に乗って、近所のゲーセンに向かった。

1コイン2プレイのネオジオ台に座り、肩慣らしに、パルスターをやる…2ボスで死ぬ。

そうして、残りの1クレジットで『ファイトフィーバー』をプレイすることにした。燃え盛るタイトル画面…SEの「バチバチ」も**とってもバーニング**（©ももやん）。

俺が使うのはハン・ベダールというコリアンのナイスガイ。次にCPUを選ぶのだが、一人目は勿論、ミユキ（ユを強く読むべし）だ！

そうして、気の抜けるBGMと共に「ハーン・ベダール、バーサス、ミユーキ」のナレーション（？）。

さあラウンド1！しかし数カ月の時をかけて作った対CPU用のハメ技、「飛びます×2」の前に敵はいない！（内容は、一定のタイミングで飛び込み強キック。これが面白いほどよく当たるのだ）

ミ**ユ**キを轟殺である。因にハン君の勝ちセリフは「いやった〜」（ミ**ユ**キの場合は「やたー」）そうして、ハン君の顔が出てきて「やった、これで王座へ近づいたぞ！」と一言。うんうんかっこいい。

次のターゲットはロッテンハイマー。バンダナ付けたいかついジャーマンである（しかもハゲ）。奴も速攻で片付け「やった！これで王座…」とハン君一言。そう！このゲームをALLクリアした人なら知っていると思うが。**勝利セリフが全て同じー!!**

次のキャラ、ゴルリオも必勝技で片付け、そんなこんなでボーナスゲーム。最近の格闘ゲームにはないボーナス面がファイトフィーバーにはあるのだ。

内容は、Aボタン連打で瓦を割る…カンの良い人なら分かったであろう、このボーナス面は**初代龍虎の氷柱割りと同じー**だった…。SEもパコーンという龍虎の音を流用している？ぐらいだ。

4人目はチンタオ。坊さんである。坊さんがなぜテコンドー？5人目はキム・フーン、ハンと似た技を使う。リュウとケンで言うならケンである。続いてジェイソン面被って手榴弾を投げるニック・コマンドー、バスケ選手兼テコンダーのダンカーを沈めていよいよ9人目、マスター・タエクックだ！奴はOPにも出てくるジジイである。

超強力な必殺技「直立撃」（ヘッドプ○スのパクリにしか見えないが、立ち、しゃがみガード不可）に、はっきり言って超苦戦。

1対1でついにファイナルラウンド、2人共体力ピーピー、ジジイ跳ぶ！もうダメか?!…コマンドてきとー！…そうしたら猛虎拳が出てジジイプレスをつぶし、ジジイ撃破！ そしてデモの後、ラスボスの**空手拳児**が登場！（そう言う名前なのよ）しかし、こ奴はラスボスのくせに弱い。

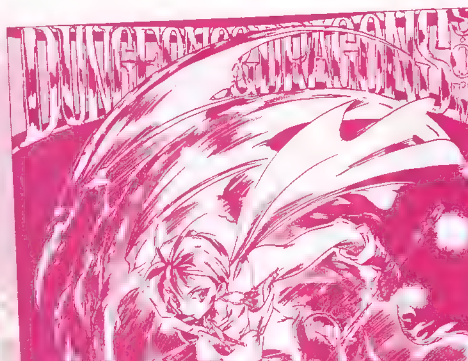
しかも満月斬という飛び道具は烈○拳そっくり。パ…パクリまくっている…。

とりあえず戦慄のエンディングだが、ここでオレに悲劇が！それは**スタッフロールが全て韓国語**だったのだ。

そのゲーセンは今はもうない。さらに、このゲームが99メガであるということもわかった。ファイトフィーバー！・フォーエバー！

（群馬県　岩崎泰紀君Ⓐ）

☆ネオジオランド系統のゲーセンでは今でも発掘できるかもしれんぞ。探そう〜。



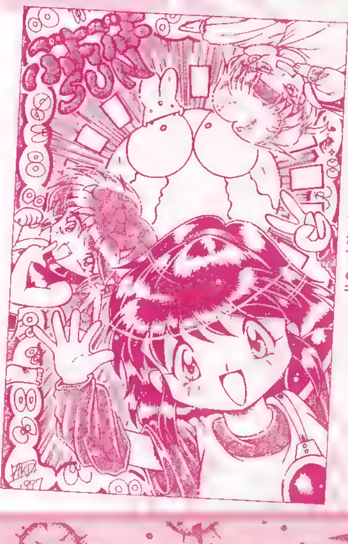
→（大阪府　けものさん①）
☆ボヤボヤしてっと、フトコロ丸裸だよ！



芸能人はハガー命ですか。
（群馬県　化学者君Ⓑ）



➡（大阪府　R分け子さん㉒）
☆カサに吊るしたナスビがヒントだ。



⬅（大阪府　AKD君⑬）
☆漫談部分は大幅にパワーアップしてます。ええ。してますとも。

オレ的1コイン

☆2プレイ50円のα店と1プレイ30円のβ店。この2軒の店の、果たしてどちらがお徳か!?！それが、今、友人と交わされている論争のテーマであった。

「単純に計算すれば、2プレイ50円のα店がお徳に決まっているだろうが、ボケェ！」

「いや、それは浅はかな見解だ。わけのわからんク○ゲーにコインを投入した場合、β店は30円の被害で済むが、α店は強制的に2回やることになり、被害額も大きい」

「だったら、名声のあるゲームしかやらなければいい！ク○ゲーなぞ眼中になし！」

「お前のような奴が、メーカーの安易な格闘ゲーム発売に拍車をかける。人気ゲームばかりやっていたら、ゲームの選択幅が広がらないではないか！」

「笑止！選択幅を広げても、所詮はク○ゲーに突き当たる！それに2クレジット目をコンティニューに費やせば、より先の面に進める」

「1クレジット完全燃焼はゲーマーの基本精神！安易なコンティニューを誘う1コイン2プレイは邪道だと言っている！」

「ク○ゲーでも長く遊べたほうがいいだろうが！」

「時間の問題ではない！いかに多くの種類を遊ぶかだ!!例えば1000円持っているとして、α店では20種類のゲームしかできんが、β店では33種類ものゲームができる！」

「同じゲームばかりやれば、2プレイ50円のほうが得だろうが！この◎×♂△野郎！」

「貴様は後ろで並んでいる人のことを考えんのか！このク○タワ○イカレポ○チ！」

こうして、2人の水かけ論は延々と続く。

ちなみに、我々の住む町に2プレイ50円の店も存在しない。…あしからず。

（大分県　ターザン鈴木君©）

☆理想は1プレイ10円。そりゃずーずーしいですか。

やっぱりある程度の値段がないと1プレイ1プレイを大切にしないし…さりとて、安ければサイフも助かるしィ…。永遠のテーマだね。

ウルフの国からこんにちは

☆僕は今、ワーキングホリデー（一年間アルバイトをしながら海外生活できる制度のこと）を利用して、カナダのバンクーバーに住んでいます。そこで、こっちのアーケードゲーム事情について、少し報告したいと思います。

つい先日のこと、いつものようにアーケードに行き、中に入ると、やけにVF3のところに人が集まっているのを発見。何事かと思い近づいてみると、みんな対戦で盛り上がっている様子だ。

しばらく見ていたが、結構ハイレベルな対戦内容である。僕は驚きとそれ以上にこっちへ来て初めて見た対戦らしい対戦に興奮し、順番待ちのためにコインを置いた（ちなみに1ゲーム1カナダドル）。

こっちへ来てからもゲームだけはやめられず、割と頻繁にアーケードに足を運んでいるが、これほどの人数が対戦で盛り上がっているのは初めてで、しかもそのプレイヤーのほとんどが知らない顔ばかりだ。

『彼らは一体何者なんだ？』と考えていると、突然、後ろから僕の名前を呼ぶ声がしたので振り返ってみた。

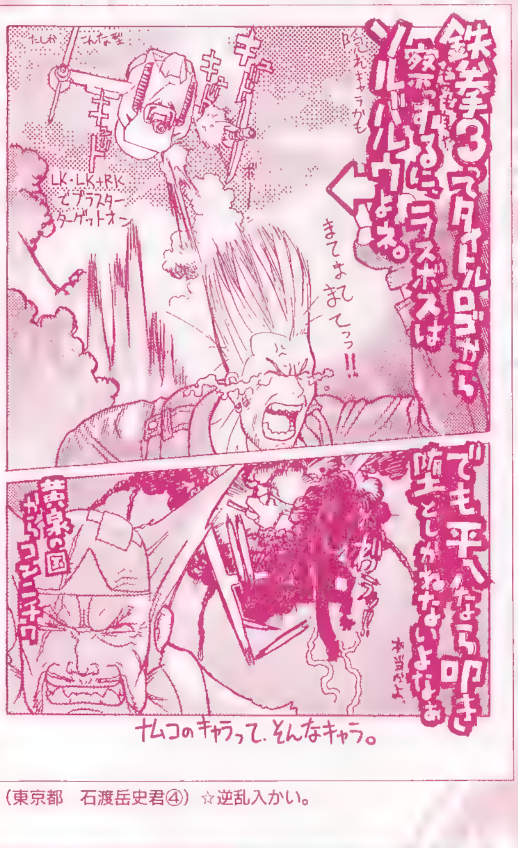
そこには、こっちのアーケードで知り合った、カナディアン・バーチャジャンキーの彼がいた。彼は、海外仕様の逆ナス型レバーで立ち斜上（VF2ラウ）をバンバン使ってくるという強者なのだ。

彼曰く、彼らはインターネット上での呼びかけに呼応して、カナダ、アメリカの色んな都市から、中には遥か遠くのデンマークから、このVF3の対戦のため集まってきたのだという。まさにバーチャジャンキーな奴らだったのである。

そして、知り合いの彼を通じて一人一人紹介を受けた後、対戦の順番が回って来た。

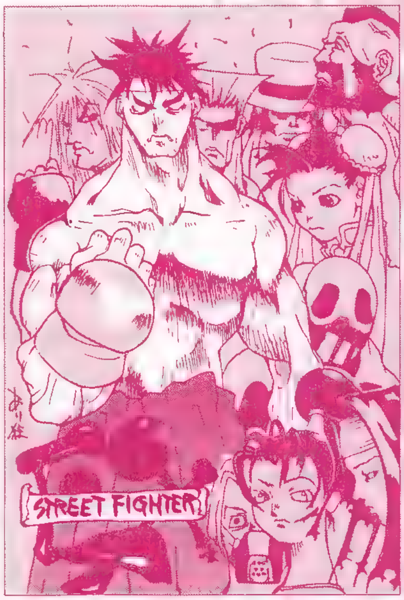
彼らも、日本人である僕がどんなプレイをするのだろうと注目している様子。もの凄いプレッシャーを感じる。まるで、オリンピックの日本代表（かなり大袈裟か）の心境である。

プレイしていて一番感じたことは、ズバリ『よく知っているなあ』ということ。空中コンボ、返し技などは決められるところではしっかり決めてくるし、攻撃連携もしっかり研究しているようだ。

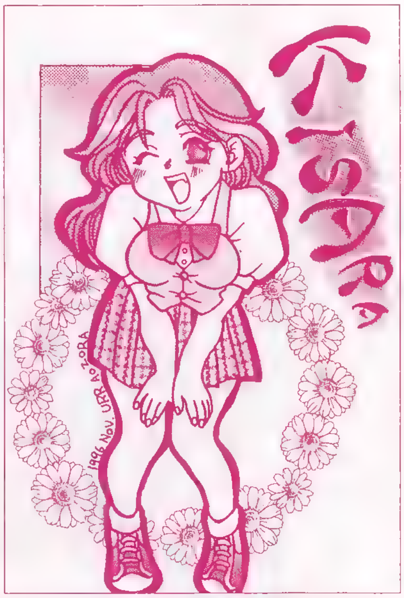


⬆（東京都　石渡岳史君④）☆逆乱入かい。

対戦相手で特にキツかったのは、デンマークから来たという彼。彼は、『何でもヨーロッパではNo.1』と噂されるほどの強者だそうだ。
あとはミシガン州から来たウルフ使いや、ロサンゼルスから来た14歳の彼もうまかったなあ。
全体の傾向としては、みんな特にひどい「待ち」をするわけでもなく、対戦していて気持ちよかった。こっちでも「待ち・ハメ」の類いは『Cheep（せこい・つまらない、の意）』と呼ばれて、あまり歓迎されないようです。
結局、彼らは2日間だけの滞在と短い期間ではあったけれど、僕らは思う存分熱い対戦ができた。
追伸・彼らの中の数人が、今年の夏、日本（東京）へ挑戦に行くそうです。
もちろん、僕もそのときはガイドとして一緒に行きます。
それと、デンマークから来た彼は、今年2月に行われる国際大会（マキシマムバトル）も行くつもり、と言っていました。
（カナダ　KOJI君Ⓓ）
☆やるなあバーチャ。国際交流にガンガン役立ってるじゃん（←わりと今さら）。
ゲームと一対一で、自分だけの世界を構築するのもいいけど、KOJI君みたいにゲームを足掛かりにして『自分の世界』を広げていくのも、最高に熱くて素晴らしいことだと思うのさー。
『ゲームは人と人とを繋ぐ』モストアイテムだってコト。改めて思ってしまいましたプ。



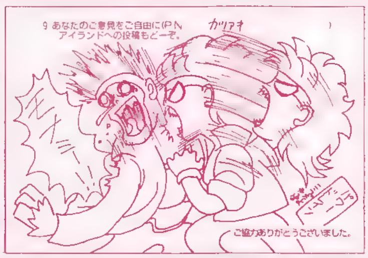
→（大阪府　ありすがわ狂介君⑮）
☆タタカウこぶしに、リユウはいらない。


→（沖縄県　青空うるるん⑥）
☆渕：ヘイ、ももやん、ADKの小部屋は？
M：うーん今んトコロ次回は未定。トホホ。

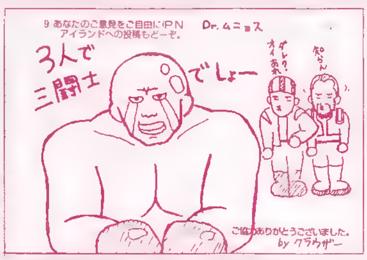
シャルウイ弾劾 つっこみ三昧



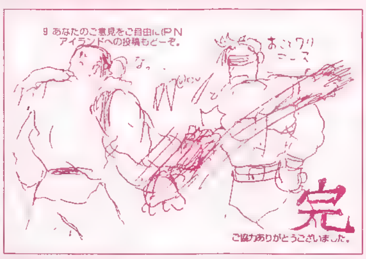
↑いやまったく。⑦



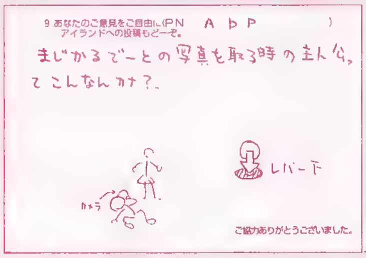
↑しっくりくるのう。⑧



↑いつの間にか解散しとったらしい。⑨



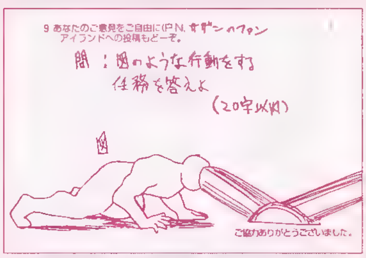
↑予選落ちデース。⑩



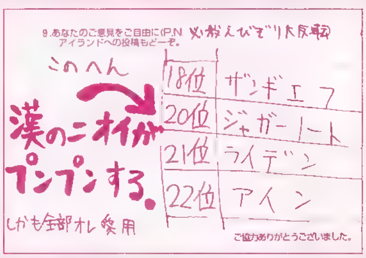
↑冴えないのう。⑪



↑あらヤダ。⑫



↑ゴキちゃん燃殺とか。⑬



↑聖域だ！⑭

☞KOFは2000年になるとどうなるのだろう。KOF00ってカッコワリーな。
（京都府　チチがでかいbyコーハン君Ⓔ）
↑KOFさよなら20世紀ってのはどうか。

☞俺ってどうも魔法使いが好きみたいだ。
（東京都　イシュメイル君Ⓕ）
↑さよか。

☞うおーっ！なぜKOF97出場希望選手の一覧表の中に「ゲーマント」が入ってないのだ！うおー！
注：ゲーマントとは我がゲーメストのムーちゃんよりも認知度が低い（失礼）ネオジオのマスコットキャラである。
（奈良県　アスク君Ⓖ）
↑いたなあそんなのレベル（失礼）。ラスボスあたりで出て来ても不思議じゃないのにね。

☞羅媚斗の広告を見て、「おっ！魂斗羅の続編が出るのか」と思ったのは私だけではないハズ。
（静岡県　T-MID改めうづきよしゆき君Ⓗ）
↑ぱんだここあ？パンダは出ねえか。

☞モータルコンバットキッズはいつ出るんですか？
（埼玉県　Y☆K君Ⓘ）
↑キッズはともかくとして、モータルトリロジーはアーケードでも発売してもらいたいもンだ。いやマジで。

燃えよ青春!!



…ついに基板屋のリストから「ドラグーンマイト」が消えてしまった…。どこを見ても見あたらない。
…秘かにスキだったんですが。
(北海道　広石厚也さん Ⓙ)

実況 燃えゲーライフ

いやーおもしろいねメタスラ。『下手の横好きゲーマー』のオイラも1コインできるようになったよ。だがまだ戦いは終わっていなかった…2人プレイエンディングを見るまでは…。

でも友人は皆、格ゲーマー(シューターもいるが)。相棒が見つからないといった問題があったのだ。

が、その難関も「ラスボス倒した瞬間に2P乱入」という荒業によってクリア！見事エンディングを見ることができたのである。

その後、CDZ本体とソフトを購入したのは言うまでもない。

(埼玉県　ケロパス君 Ⓚ)

☆ぐはーう！いきなり見ちまったか2Pエンディング！できれば2P専用のスレイブを育てつつ前進するのがモアベターなのだが…。

次は1面から頑張ってみよう。まあ頑張るのは相棒だが。

シューティング下手くそなのにレイストームにはまっています。

実はボクは天性のビビリで、弾に囲まれると心臓停止後のカウンターショックよろしく、全身が硬直するのです。

こんな体質なのに、画面上に浮かぶ5ケタの数字の嵐に、例えようもない感動を覚えてしまい、気がつくと筐体の前でレバーを握っているんです。

だから、ボクのプレイは下手くそなのに稼ぎ重視。こんなんだから未だに6面すらも見れないのでしょうけれど、いつか、1コインクリアしたいです。

理論点にはまだ程遠いけど、何カ月かけてでも理論点をたたき出したいものです。こんなシューティングの楽しみ方もありですよね？

(大阪府　YAN君浪人生君 Ⓤ)

☆シューティングってのは他のジャンルのゲームよりも、遊んでて個人別におのずと目的ができてくるのがおもしろい。

YAN君もマイペースで、自分の限界にアタックして下さいねー。

妖魔マイティ害忍風帳

えーと、アイランド宛に限っての文章投稿ってのは、別に定まった書式、規定はないんですよ。

文章を書くのは便箋でもいいしノートの切れっ端でもいいし、テストの裏でも全然OK(ただし、文字はていねいなほうがいいけどね。あと、文字量が多すぎるのも問題)。

やっぱり大事なのはネタ。アーケードゲームに関係ある事柄だったら何でもOK。どんな些細なことでもフトした思いつきでも、とりあえずネタが浮かんだら送ってみよう。気軽に気負わず気楽に宜しく。

ウチのクラスの担任Sは、小遣いの使い道を「サラって女に貢いでいる」などと奥さんに口走り、奥さん、実家に帰ったそうです。

S、ピンチ！

(福岡県　TMN君 Ⓛ)

☆実名の女性だったらシャレになってなかったり。

ネオボンバーマン…メッチャやりこみたいのだが…近くのゲーセン(そんなに大きくない)では、いまだにボンバーマンワールドがバリバリ稼働している。常に人がついているほどの人気ぶり。

店長、入荷してくれるだろうか…。

(愛知県　GUILTY君 Ⓜ)

☆地域によってファッション

ゲームが違うってのが、ゲームセンターの面白いところ。

でもなしてボンバーマン？などとあたりさわりのないコメントをしてみる。

ある日のこと。

ベスビア川の精霊から聞いた伝説の剣の名は…「キサラギミオの剣」。…ティーム如月恐るべし。

ちなみに次の日には「シオリの剣」になっていました。

(東京都　なおぞう君 Ⓝ)

☆すげえ団結力だなティーム如月。何か話が全国規模になっちゃってるが、こーゆーのってクラスの隅で「〜っていいよねー」とか言ってるレベルが一番風情があると思うんですけど。↑んだよそりゃ。

今になって龍虎外伝をやり始めだした上に、シンクレアを見てアラビアムーンを思い出した私はダメ人間ですか。

(神奈川県　焼米虫君 Ⓞ)

☆別にいいんじゃなくって。

ただ一つ言わせてもらえば、アラビアムーンじゃなくてアラビアンムーンだ。OK？

ダンがベストキャラ第一位ですか。確かに喜ばしいことですが、やはり中途半端を極める彼ですので、人気があるのかないのか分からない順位のほうがよかったなあと思うのです。27位とか。

(香川県　郭公下蕨君 Ⓟ)

☆煮え切れないところがまた魅力。そーか？

ときメモしか知らないコナミマニアへ。

コナミはときメモだけじゃない！新入社員とおる君、ロックンロープ、タイムパイロット…過去にいろんな名作を出しているんだ！それを知らずして、ときメモ限定グッズに手を出すとは！

…おかげで、館林のおやすみシーツを買えなかったじゃないか。

(静岡県　藤城☆見春君 Ⓠ)

☆結局南極大暴言。違うか。



→(岡山県　林直人君 ⑮)
☆続編出る度に大所帯になっていくシリーズだが…いつかKOFの人数抜いちゃうかも。

こちらこだわり派



ポール・フェニックス。未来永劫、**「息子泥棒」**として、ゲーム界に名を残す男。
（埼玉県　かないけん®）

ゲーメスト大賞と家庭用移植考

☆最近の次世代機の移植の素晴らしさは目を見張るものがある。それは次世代機が素晴らしいのか、それともアーケードゲーム自体がそれほどではないのか、考えてしまうものがある。

第10回ゲーメスト大賞の上位10作品のうち、6作品まですでに家庭用に移植され（残り4作品も対戦格闘2作は移植が決定）、そのどれもがアーケードと比較しても遜色のない仕上がりとなっている（家庭用互換基板を使用しているのもあるが）。

それらに使われているシステム基板は、大賞・ストZERO2のCP-IIは'93年、3位のKOF'96に至っては'91年にシステム基板が発売されたものである。

これでは、性能的に、'94年の暮れに発売された次世代機に追いつかれてしまっているのもやむなしといったところであろう。

だが、'96年に発売された新しいシステム基板で作られたはずの6位のタイトー2作品も、素人目では確認しかねるほどの移植度を誇っていた。

これでは、家庭用に既に移植されたゲームをわざわざゲーセンに行ってまでプレイする価値がどこにあろう。

家庭用移植で対戦が再び盛り上がってくれることはあまりないし、昔はなかなかなかったゲーセンとほぼ同じ感覚のジョイスティックも、今では比較的安い価格で手に入る。

家庭でゲームをやる環境はどんどん整っているのに、多くのゲーセンは、相変わらず狭い、うるさいなど、ゲームをするのに決していい環境とは言えない。

今は不特定多数の人と対戦する、対戦格闘が盛り上がっているからいいが（対戦マナー等の問題点もあるが）これからは電話回線などを利用した通信対戦が盛んになっていくだろう。そうなるとその対戦格闘も家庭で行うように変わっていくのではないだろうか。

また移植期間もどんどん早くなる傾向にあり、近い将来ほぼ同時リリースといった状態にもなり得るのではないか。そうなると、既存のアーケードゲームの価値が減少してしまう。

しかし、アーケードゲームらしいゲームが出なかったわけでもない。2位のバーチャロンや特別賞のプロップサイクルなどは、操作系から作れるというアーケードゲームの特徴を生かした作品であった。

また、ベストグラフィック賞のVF3も、素晴らしい性能を持った基板を使用することにより、次世代機よりも一段高いグラフィックを見せてくれた。

今年は各社新基板を発売してきているので、家庭用にもはや追いつかれたと言われるアーケードゲームが再び家庭用を突き放し、『やっぱゲーセンでやったほうが面白い』と思われるようなものを作ってくれることを願っています。

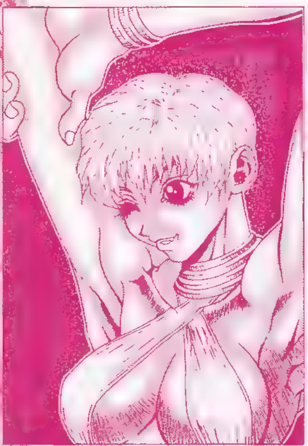
（東京都　江口隼人君⑤）

☆たとえアーケードと家庭用が全く同じ出来のゲームでも、**『ゲーセンで遊ぶことによってしか得られない空気』**ってのはあると思うんですね。

家庭用の通信対戦にしても、ゲーセンでのみ味わえる『生身のコミュニケーション』は、絶対得られないんじゃないかなあ。ゲームセンターはただゲームをするだけではなく、『人との生身のコミュニケーション』があるところが面白いんだよね。

内容的には家庭用と同じゲームでも『ゲーセンでプレイすることによってのみ享受できる独特の感覚』ってのは確実に存在するから、ゲーセンでプレイする価値が全くなくなるとは思いたくないが…。

同じ1コインを投入するにしても『別に家でもできたしなぁ…』と消化不良に終わるより、『ゲーセン来てよかった』と感じさせるようなパワーを持った、アーケードならではのゲームばっかりだったら問題ないのにねぇ。贅沢？



↑（千葉県　笹峰ひでとし君⑱）
☆芽生えの季節と共に、彼女はやって来る！



↑（東京都　MINOYA君&珠梨やすゆきさん⑰）
☆マジカルスプライツ同士の対戦はわりと終わってて面白いぞ。



↑（京都府　佐々岡ゆりのさん⑯）
☆個人的にはキャラセレ画面の顔がお気に入りだあ～



↑（山口県　未和さん⑳）
☆強いのは、進むべき道が見えているから。



↑（大阪府　崇高"超B級"ゆうき君⑲）
☆この前横断歩道でかすりボーナス！危なかったぜ。

授業中に読んじゃダメだぞ 超芸魂



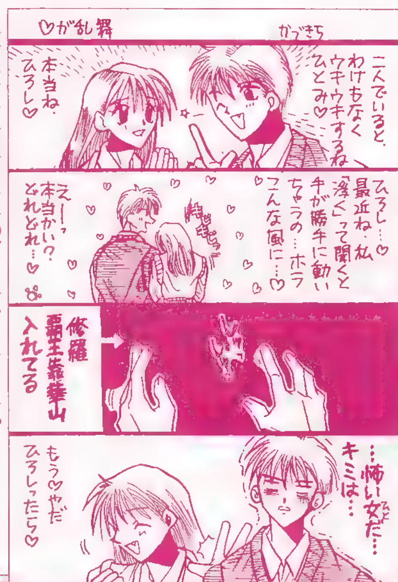
→（大阪府　BUN君㉑）

反逆の砲弾
―キャノンダンサーより―

☆「俺は…ただ…」
男は震えながら呟いた。目の前で崩れ落ちていく巨大な女神の顔。
「ただ…」
握られた血まみれの手。
女神は壊れながら――目の前に立つ、自分の人形――殺人人形に問う。
「わたしがわからなくなったの?」
「貴女の力が知りたくて…」
だから殺した。
「わたしは、神なるぞ」
そのとき男は、女神の周囲の空間が揺らぐのを肌で感じ、跳んだ。この神は死ぬのだ。
「わたしは、神なるぞ」
女神はそう言って、大きな涙を双眸に浮かべた。
「かわいそうな…人間…」
破壊の神は崩れ去り、消え去った。

男はまたしても生き残った。ターゲットを抹殺し、依頼主の組織に命を狙われ、果てには死者の世界さえ超えても、男は生き残った。
思い出される様々な敵たち。人間や、そうでない者や、そして、神。
男に本名はない。ただ、「麒麟」というコードネームだけが、その存在の証。
彼の繰り出す連続技は「キザミ舞い」と呼ばれる分身を作り出す。そのスピードからの集中攻撃「麒麟星祭り」はたった今、神をも殺した。
それでも麒麟には、自らの技や力に対する誇りなど、なかったはずなのに…。
すべてに裏切られ、行き場を失った彼を拾い上げたのは、

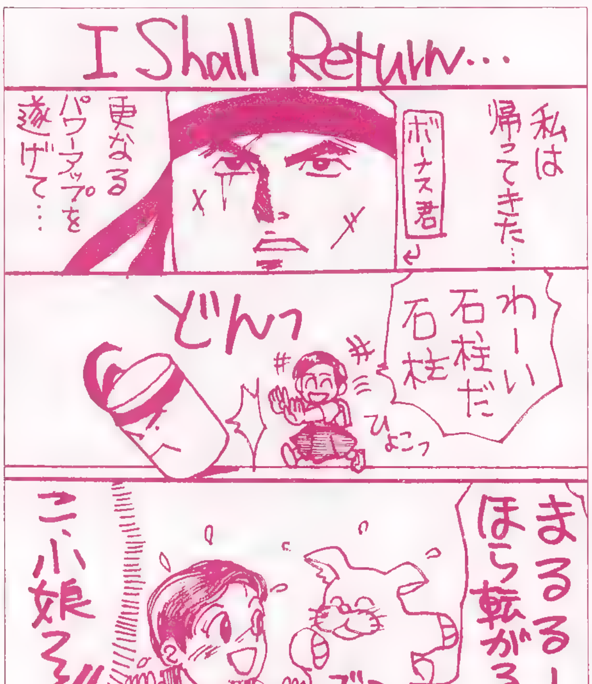
破壊の女神だった。
その神を今、殺した。もう彼を縛るものは何もない。ではこの先に待つのは『平穏』なのだろうか。
違う。恐らく麒麟は彼を救ったのが善神であっても殺しただろう。
男は、ふと自分の手を見た。



→（北海道　竹野内河月さん㉔）☆…浮いたらオワリだ。



→（大阪府　榎柁武男君㉒）☆青春ってせちがれえなあ。



→（石川県　粉ふきイモさん㉓）☆頂点はまだ遠い。



→（岡山県　森田光男君㉗）☆王あっての国じゃねえしなハハッ。



→（北海道　モーリー君㉖）☆何もあんな所でやらんでも、なあ。



→（茨城県　MK君㉕）☆科学まんがみたいだ。

なぜか投稿倍率高し
シリーズ・嫌だ

『こんなクレーンゲームは嫌だ!』

- アームがドリルであらゆるモノを貫通する。
- 周りが鏡張りで奥行きが確認不可能。
- 対プリクラ用ビームを2ヵ月に一回放つ。
- 中に入っているのは弱りきった子猫。
- 横移動ボタンを押すとパンチ力が計測される。
- 縦移動ボタンを押すと筐体自体が動く。

（東京都　USA君　）

『こんな両替機は嫌だ!』

- 両替される金額がファジー設定。
- たまに「とき○モ」のCDが出てくるが、それはそれで嬉しい。
- 通信対戦可能。
- お金を入れた瞬間、自分の顔がシールにプリントされて出てくる。
- インカム(?)が悪いと店からなくなることがある。
- エントリーされていないのになぜか票が伸び、ゲーメスト大賞の事実上4位。
- お金を入れると3つの数字のルーレットがスタートし、3つそろわないと両替しない。
- 大人気で常に行列ができ、30〜50分待ち。
- VGMがCD化されヒットする。
- 攻略ビデオ&ムックももちろんヒット。
- いろいろなメーカーから発売され『オリジナリティーが必要』とか言われる。

（神奈川県　K→W.C.P君　）

☆今号も負けず劣らずイヤ〜ソな感じの2本立て。して、これにも懲りずに当コーナーでは嫌だシリーズを募集中。自虐的な快作求ム。



→（千葉県　S.N.O君⑳）☆番長列伝シリーズ化希望。

人種性別年齢を問わぬ様々な返り血に溢れ、様々な必殺の念を込めた武装が、大量の傷痕を残している手…それは普通の人間が望む平穏を、完全に否定していた。それはもはや運命でさえない。望まねばあれだけ多くの戦いなどするものか！麒麟は自らを理解し、不敵に笑った。

敵の気配がする。海中から、空の彼方から、何度も次元を超えた者にしか感じ得ない波動を発しながら…近付いてくる。

破壊の女神のあの奇妙な材質と崩れ方…神々とは、異世界で作られた機械のようなものではないだろうか。

怒りの声というより警報に似たその規則的な共鳴に、麒麟は、そう思った。

それが最後の思考。

破壊の女神を壊され、怒れる神々。彼らとの果てしない戦いに、麒麟は臨んでいった。

キャノンダンサー…その生き様はすべてを貫き、そして、一瞬で燃え尽きる舞闘者…彼らにとっての戦いとは…。

（広島県　菅原敬君①）

☆自分の生き方のカタチは、誰にも決められない。たとえ神でも、宿命でも。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●ナムコのノワーズVol-1～6、タイトーのT-LTVol-1～12を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒010秋田県秋田市広面高田61-5　石川アサ）

●ゲームミュージックCDミディパワーバージョン1～3を定価以上で買います。①
（〒480-03愛知県春日井市神屋町698-59　横山修）

●SSFⅡエックスのポスターを3千円程度、虹色町の奇跡のポスターを4千円程度、虹色町の奇跡のシークレットファイルを2千円程度で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒791愛媛県松山市古三津2-12-16　増本憲学）

●アーケード用グラディウス、グラディウスⅡのポスター、パンフ（販促用）を適価で買います。③
（〒183東京都府中市四谷5-41-4中河原寮　蒲谷光司）

●19XXの販促用ポスターを1万円以上で買います。送料こちらもち。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒334埼玉県川口市安行原930-32グリーンタウン1-503　柏木龍雄）

●ヴァンパイアハンターB-Gソフトキーホルダーを買います。品名と希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒276千葉県八千代市村上1866-29モアステージ勝田台205　吉川龍）

●ネオジオCDZ本体、ネオジオCD版神風拳、パルスター、FPD、超鉄ブリキンガーを買います。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③
（〒675兵庫県加古川市野口町北野1-31-4-12　丸山公輔）

●ネオジオCD or ネオジオCDZ、KOF'96（ROM&CD）を買います。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③
（〒987-23宮城県栗原郡一迫町柳目竹ノ内30　高橋敏史）

売ります

●ネオジオ'96、'97年度カレンダー、KOF'95、'96、斬紅郎、天草降臨、餓狼3、レイブレーサー、鉄拳2、スターグラディエイター、ヴァンパイアハンター、マーブルスーパーヒーローズ、麻雀同級生のポスターを売ります。すべて新品です。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒577大阪府東大阪市御厨東2-8-46　中村政崇）

●カプコンゲームミュージックVol-2、セガゲームミュージックVol-1のCDを売ります。ナムコのザ・ベスト・オブ・ゲームミュージックなどのこちらの希望CDとの交換でも可。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒981-31宮城県仙台市泉区加茂1-23-16　平塚真彦）

●セタのテレカセット（ミキ、カスミ、ショーコ、ファナの4枚1組）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。①
（〒455愛知県名古屋市港区港陽3-5-6メゾン・ド・アヴァル501　砂田良治）

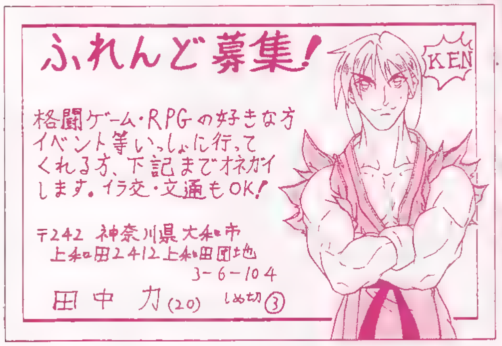
●PS版ときめきメモリアル限定版（未開封）、SFC版同非売品下敷き（数枚アリ）、同景品マグカップ（全種）、フリーカップ（全種）、写真ホルダー、レリーフカレンダー、ミニうちわ、ピンズ、キーホルダー、ソーラー電卓、トランプ、BOXティッシュ、ウォールクロック、なんでもシート、ポスタードリームなどを売ります。詳しいリストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③
（〒790愛媛県松山市清水町4-3-1睦コーポ301　近藤智親）

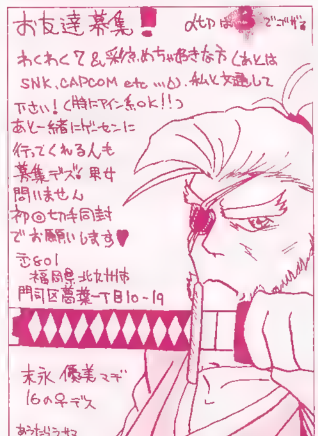
●ときめきメモリアルのオルゴールアレンジCDを売ります（SP、詩織、如月、朝日奈、美樹原）。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。送料そちらもち。③
（〒120東京都足立区大谷田5-30-16クリブ202　笠原健太郎）

●ネオジオCD一式（トップローディング）＋ネオジオ純正コントローラー＋KOF'94～'96＋クイズKOF＋龍虎の拳2＋龍虎の拳外伝＋斬紅郎を売ります。すべて美品。取説、保証書付き。希望価格明記のうえW葉書か返信用封筒同封の封書で連絡ください。③
（〒861-13熊本県菊池市玉祥寺394-5　出口静香）









お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26　新声社　ゲーメストアイランド係



BANPRESTO
ジャンルセレクト
ライフ回復
クイズ!
美少女戦士
セーラームーン
～知力・体力・時の運～
すごろく感覚であそべる
セーラームーンのクイズゲーム!!
かわいいキャラたちが元気
いっぱいに大活躍♡
キャラクターやステージを選びサイコロをふって
ゲームスタート!! 止まったところで敵キャラとクイズで対戦します。
また、カード合わせでパーティーをふやしたり、アイテムを拾ったり、
必殺技をつかったりと愉快なしかけがもりだくさん。
セーラームーンならではの可愛いキャラが大活躍します。
2月登場予定
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
©BANPRESTO 1997 MADE IN JAPAN
[仕様] 4方向レバー／4ボタン／横画面
●1人プレイ&2人同時プレイ、途中参加可能
株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271



待望の続編登場！

VIRTUA STRIKER 2

©SEGA 1997

バーチャストライカー2

担当：SHO



これがモデル3の実力！実物と見間違う？



フィールドを上から見おろす！

モデル3で新登場

ちまたのサッカーブームのなか、ゲームセンターにもいろいろなサッカーゲームが登場したが、バーチャストライカーほど盛り上がったゲームはなかった。また、続編を望むプレイヤーも多くかなりの期待を受けていたゲームであったが、ついに待望の続編が登場することとなった。

システムは、バーチャファイター3でおなじみのモデル3となり、キャラクターの動きや、グラフィックの強化がまちがいなく期待できるだろう。

ゲームの内容は、バーチャストライカーのセールスポイントでもあるシンプルな操作性を継承しつつ、一層遊びやすく、かつ奥深いゲームに進化させたものなので、前作よりもさらに奥の深いゲームに仕上がっていることは間違いないだろう。

ゲームシステム

操作性は前作と同じく、レバーで選手を動かし、3つのボタンでショートパス（ディフェンスの時はスライディング）、ロングパス、シュートを操作し、ボールが空中にあるときには、パスはヘディングに変わり、シュートはダイレクトシュートに切り替わるようになっているようだ。前作をプレイしてた人には何の問題もなく操作をすることができるはずだ。

新システム

新たに加わったシステムとしては、まず試合の時間帯が変化するというもの。つまり、昼間の試合やナイター試合も楽しめる。また、トーナメントを勝ち抜くにつれ、大きなスタジアムで試合ができる3種類のスタジアム。さらに、使用できる国が18カ国から24カ国に増加、などの機能でより実際のトーナメントらしくなっている。

他に、『攻撃的』、『守備的』などの戦術切り替えシステムの搭載により、先取点を取ったら戦術を『守備的』に切り替える人や、さらに追加点を取るために、『攻撃的』のままでとにかく攻め続ける人など、対戦相手によって、まったく異なったプレイを展開することができるようになったので、マンネリ化した戦い方はなくなったということがいえる。



ドリブルでライン際に！敵を十分引きつけておいて…、



いったん、後ろに振り向いてフェイントをかけ…、



切り返してフィールド中央へ！



バーチャ広告

記憶に新しいバーチャファイターキッズでおなじみの「バーチャ広告」。つまり、ゲームのストーリーの一部として『製品そのもの』をアピールする広告手法だ。

この「バーチャ広告」が、バーチャストライカー2にも採り入れられており、ドイツの有名なスポーツメーカーである『アディダス』のスパイクとボールが広告としてゲーム内に登場する。

また、ゲーム中のボールは、ワールドカップUSA1994公式試合球『AS551クエストラ』（QUESTRA）を使用、スパイクは『EQ・ベレスリガ』を使用しているので、サッカーファンにも魅力的な要素が多く採り入れられている。

このように、数々の新システムを採り入れて作られたバーチャストライカー2は、期待度ナンバー1だ。



ゴール前の芝の荒れ具合もリアルに再現！


スタジアムにはバーチャ広告がいっぱい！



これはコーナーキック。旗もリアルだ。

クルマの個性を楽しもう!!

SCUD RACE

**トップスピードなどクルマの性能の違うクルマが4台!
自分の走りに合ったものを選んでプレイする時代がやってきたのだ!**

あの大ヒットゲーム「デイトナUSA」の血を引くこの「スカッドレース」、もうプレイはされただろうか。

現時点での状況を見てみると、DXタイプの大きい筐体のみの展開となっているため、1プレイが200円から300円となっている。

そのため、上手になろうと思ってガンガンお金を投入することができず、少し様子を見ようというプレイヤーも多いかと思います。

そんなためか、上達のレベルはまだまだのようです（私らも同じですけどね）。

近々、ツインタイプが発表されるという情報も入ってきているので、そうなれば1回のプレイ代も100円になるところが増えてくると思う。

そうなったらもうOKだろうし。そのツインタイプが出るまで少し我慢するというのもいいだろう。

DXタイプでコースぐらいは把握しておきたいけどね。

というわけで、まずはコースを把握するため、今回より、各コースをじっくりと見ていくことにした。

内容は、2タイプのクルマに分けて走る形でだ!



コースに慣れるならまずオートマで走ろう。



より速く走るならマニュアルを選ぼう!



コースは4つ。初級が2つある。どっちから始める?



「レース」の基本を学ぶには一番だろうフェラーリF40。

好きなクルマで走ることになるのだが、コースを覚えるには、敵車がいないほうがいい。となれば選ぶモードは…当然敵車のいない「タイムアタック」モードです!ここで早くコースを覚えましょう!

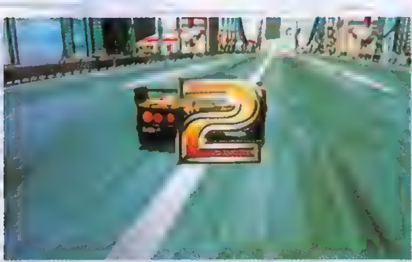
そうそう言い忘れていたけど、「タイムアタック」と「レースモード」ではどこが違うかというと、レースはライバルがいっぱいいる中で「順位」を争う形となり、ではタイムアタックはというと、過去にも例があったけど、コース上には自分のクルマのみになるという形で走るものとなる。

自分だけで走るということは、思いきりコースを攻められるというわけだが、逆に言うと、ミスは全部自分のせいになるということ!

なお、ライバルのいるレースモードのほうが速く走れる。

なぜって?当然でしょう!だってライバルの後ろに付けば加速ができるのだからね。

さて、このゲームの視点についてなのだが、セガのドライブゲームではもうおなじみになっている4つの視点が用意されている。それらを1つずつ見ていこう。





4つの視点を1つずつ写真に撮ってみた。

まず一番上にあるのが4つボタンの並ぶ一番左のもの。ドライバーズ視点よりも前で、さらに低いものとなっている。

非常に迫力のあるシーンを体験できる半面、遠くが見えないのが難点。コース暗記が必要な視点だ。

2つ目のものはまさにドライバー視点。クルマの免許を持っていない人にはちょっとわかりにくいが、ちゃんとドライバーのシートからの視点となっている。となれば…そう、マクラーレンF1は真ん中からの視点となる。

ちゃんとハンドルと手が動くんだよねーこれグッド!



3つ目のものは、自分のクルマのすぐ後ろからの視点だ。

スコアラーの人の多くはこの視点を使う。理由はクルマの挙動がしっかり把握できるということもあるし、どこまでクルマを壁に寄せられるかがわかるからだ。ドライバーの視点より、少し先が見える点も見逃せない。

楽に速く走らせたいのならこの視点がオススメだぞ!

さて、4つ目の視点だが、さらにクルマの後ろ、そして上からの視点になる。

これもコントロールしやすいとは思うが、離れている点が少し気になる。

でもこのほうが使いやすい人はこれでもOKだろう。

この視点、通信対戦が出たときは、この視点、威力を発揮することは間違いなしだ!

それは、自分の少し後ろも視野に入るためで、後ろから近づくライバルを寸前でブロックできるからだ。これもテクニックの1つだぞ!



以上がこのゲームの視点。どれを選ぶかは個人の自由であるが、少しでも早く上達をしたいのなら、下の2つを選ぶべきだろう。

クルマを運転するから…という理由で2つ目を選ぶ人もいるだろうが、車内からの視野は、他と比べると狭い。それに体感でドリフトを感じるよりも目でドリフトを感じたほうが、より正確で、速い反応ができるぞ!



現時点では、DXタイプでしかプレイができないので、その筐体に慣れることからプレイを始める。

初めてプレイをして感じるのは「久々に動く筐体ものドライブだ」ということ。これは、この手のものが好きな人にはたまらない設定だ。

さてその動きだが、ほぼハンドルと連動しているので、切る量に応じてコックピットが傾くようになっている。そのせいでハンドルが重いわけではないのだが、実際問題、レース用のクルマのハンドルが軽いわけはないよね。その重さに慣れるのがポイント。





その重さなのだが、コースのどこを走っているのかでも変化をする。例えばオンロードでは重いが、一度インのダートに出ると…急に軽くなり、おまけにハンドルが持っていかれるのだ。本物同様の挙動をしてくれるのだ。

となればしっかり握るのみ。

この感じに慣れるころには腕の筋肉は…。でも私ら、今まで多くのゲームをやってきているけど、細いっスー

グリップ派攻略！

初級 ドルフィン・トンネル



フェラーリF-40



マクラーレンF-1

いかにしてグリップさせて走るかをここで学ぼう。MTで走るぞ！

担当：するする

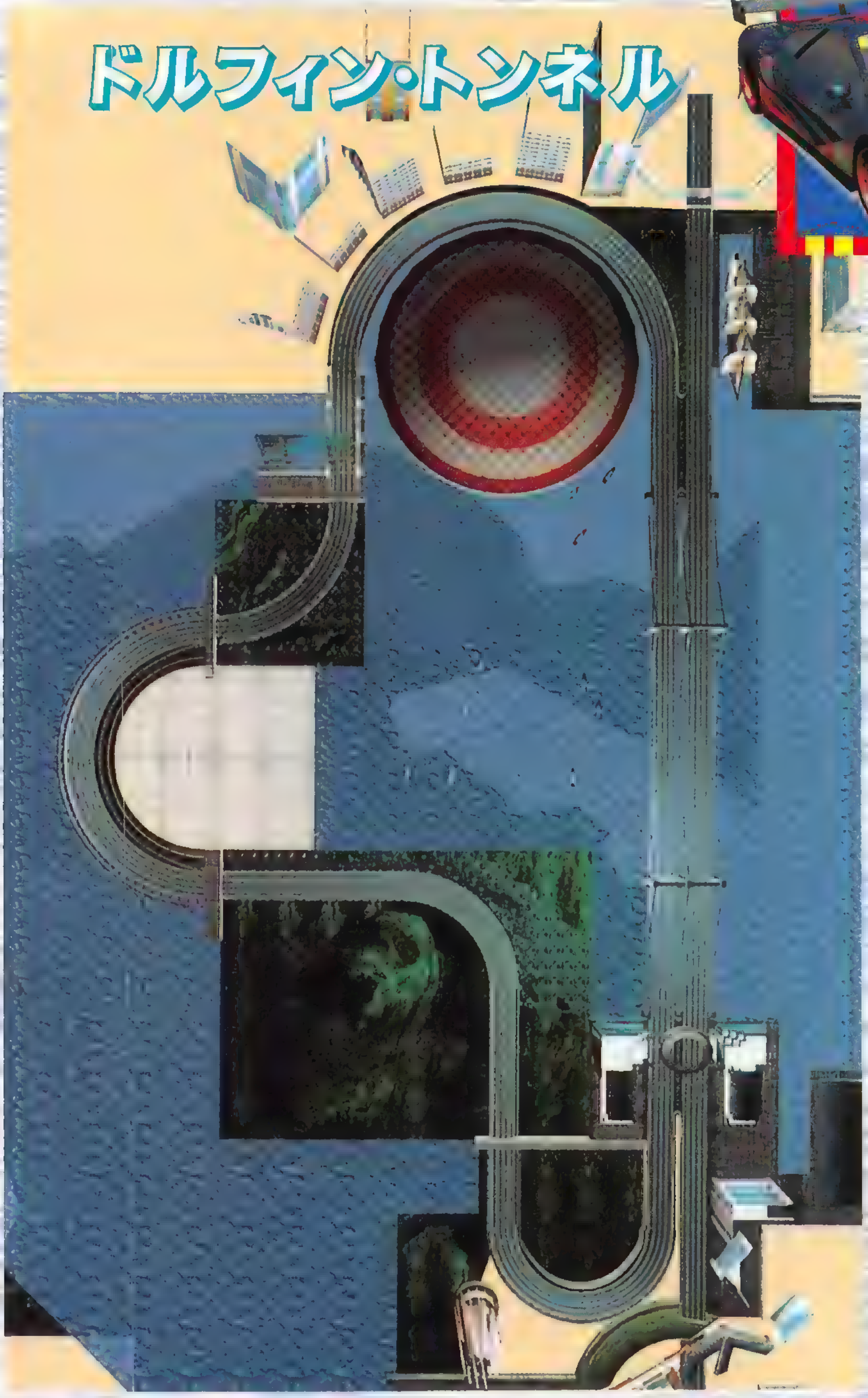
さてゲームも本題に入るとしよう。

今回から始まるコース攻略だが、まずはコースを知ってもらおうという形で展開していく。

先ほど書いたが、やはりまだ1プレイ代が高いこともあるのであせらず攻略を進めていこうと思う。でも、しっかり完走も目指すし、ノーミスも可能とするものを載せていく。

では！と始める前にもう1つ、普段ならこのまま攻略に入るのだが、もう1つ、別の角度からもゲームを楽しんでもらおうと思い、クルマ別でも攻略を分けてみた。

グリップ派とドリフト派って感じで！いかがかな？



さて、レースはスタートしなければ始まらない。

ローリングスタートであれば、そのままアクセル全開でスタートしていけばいいが、グリッドスタートとなると、やはり気になってくるのがホイルスピンによるタイムロスだ。これを少しでも抑えることがスタートでのドライバーの仕事となる。

ゲームだからといって手は抜けない。ピットのクルーに（っていないって～）怒られないようにしたい。

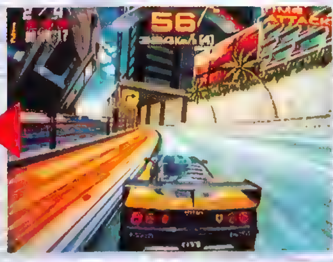
そのスタート方法だが、タコメーターを見ると、イエローのところとレッドのところがある。このイエローのところに針が来るようアクセルを踏んで待ち、GOで踏み込む！



タコメーターを見つつ1速ずつシフトアップしていくぞ！







スタートしたらアクセルは全開でOKだ！

1周目の1コ目のカーブまでは加速途中なので、そのまま直進していき、そのラインからインへ突っ込んでいく。

2周目以降は、スピードが40㎞／hほど高くなるため、進入も難しくなる。そのため、2周目以降はアウト(右寄り)から切り込むことを忘れずに。

全開のままどんどん加速していく。その途中、タコメーターをしっかり見ておき、イエローからレッドに入る直前に1速ずつシフトアップしていってやろう。





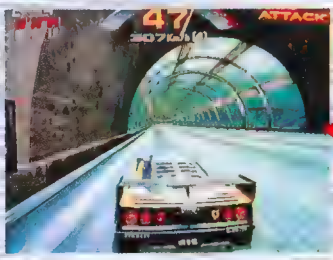
インをしっかり走ったら、ジャンプ前に直進！コケるな！

1コ目の左カーブへの進入だが、できるだけスピードを落とさないように気をつけながら大きな弧を描いてインへ。

ほとんどをインで走り、カーブが終わるころ、しっかりハンドルを戻し、ジャンプに備える。真っすぐにできないと100%コケるぞ！







インを突くと、テールがズレ始める。カウンターを当てるぞ！

やや右斜めへジャンプできると次の右カーブのインへすんなり入ることができる。

そこからインへ入ったら次の左カーブの進入のため、少しずつふくらんでいき、ミドルで脱出をする。

次の左カーブ、意外にきびしい。少しインを空けたところから少しずつ切り込んで、インをキープしていく。

すると少しテールがズレ始める。これに対応するため、ズレるのに合わせてカウンターをちょっと当てられるようにしよう。

もしグリップさせて走らせるなら、インから2車線目を走るといいだろう。







できるだけ大きな弧で！ブレーキで速度を合わせるぞ！





ブレーキ&3速で曲がる。アクセルは全開のままだぞ！

左カーブをインのまま走り抜けたらきつい右カーブへ。

ここは減速が必要になる。しっかりグリップさせていくために、スローインファーストアウトをする。

できるだけ大きなライン弧で走る。切り始めるとき、ブレーキを踏み、270㎞／hまで落とす。このときアクセルは全開だ。これでインを通り、アウトへ抜けていく。

もしふくらみすぎた！と思ったら少しアクセルを緩める。

しっかり抜けたところでラインを右へ。最後の左カーブの進入のために右へ寄る。

ここもきついカーブ。進入しながら減速を行うが、ここは250㎞／hまで落とすため、ブレーキを踏んだ瞬間、3速へシフトダウンをする。

このときもアクセルは全開のままだ！

できるだけ大きな弧を描いて走る。そうしないとハンドルを切っているために加速が鈍るからだ。

ストレートに出たらどんどん加速し、4速へ。ラインはそのまま右寄りを走るぞ！

ちなみに、アクセルは全開のままで1周する。この理由は、クルマを安定させるためだ。アクセルを緩めると…怖いぞ〜！



330㎞／hを目指してどんどん加速だあーっ！



ドリフト派攻略
初級 ドルフィン・トンネル

ポルシェ911

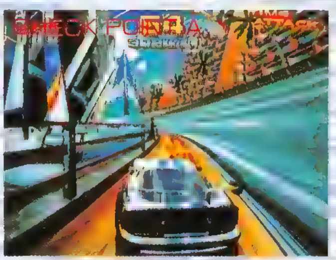


担当：スー

ダッジバイパー

「デイトナUSA」でも、かなり重要で、重宝したドリフト。今回のスカッドレースでもその重要度は変わらない。やはり、敵車や壁に思いっ切りぶつけても、何の心配もない車のドリフトは滑らせている間、かなりの爽快感を受ける。

それではドリフト派攻略を紹介していこう。



一応、木のタイル部分は走行できるが、



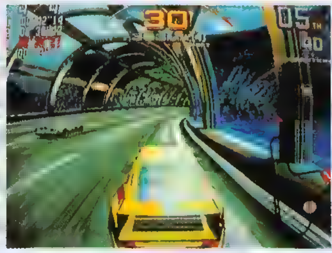
制動が難しく、接触し易い。

スカッドレースでのドリフトのやり方は非常に簡単だ。ただアクセルをゆるめてやるだけでいい。他にもギアをイキナリ落とす方法もあるが、このドルフィン・トンネルでは前者の方法だけで全コーナー曲がることができるので覚えておいてほしい。

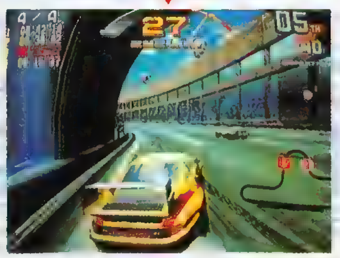
次に予定されている通信対戦バージョンでは、車の挙動が、もっとドリフト重視になっている感を受けるため、今のうちにマスターしてもソンはしないので、ドンドン練習しておこう。



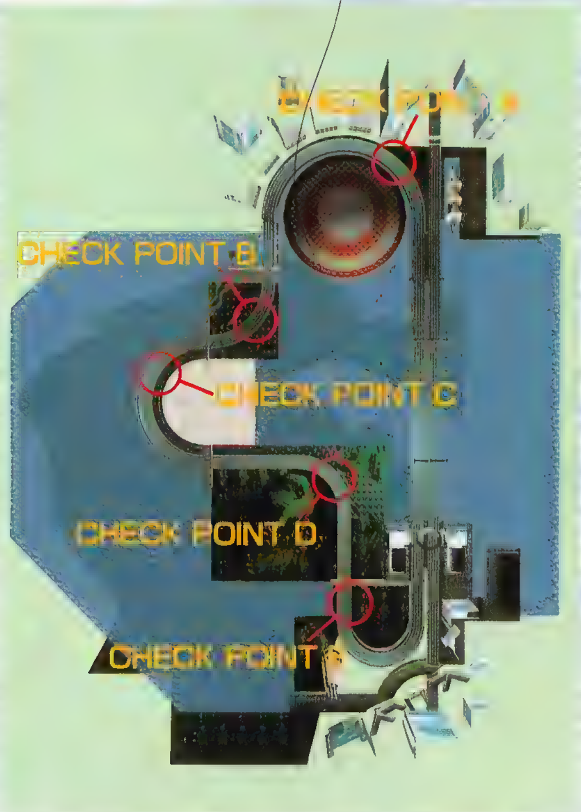
ジャンプする時はこの位置から。ただしハンドルは切るな!!



着地後右のインを突いて…、



左に流れて行く。



スタートすると、すぐ左手にドーム型野球場のような物が見える。コースは、そのすぐ下を通るなだらかな左カーブになっている。ここは、ゆっくりとインを突いていけば良いのだが、内側の木のタイルの上に乗ってしまうと、引きよせられるように車がインに入って行ってしまい壁に接触するのでご注意。









ジャンプする瞬間に、ハンドルを切っていると、こうなる。

コーナーを抜けるとすぐに水中トンネルの入り口が見える。ここに入る直前が下り坂になっていて、車がジャンプするので、着地後の右カーブのことを考えて、左側からジャンプするようにしよう。

ただし、ジャンプする瞬間、ハンドルを切ったままジャンプしてしまうと、ジャンプ中に車が傾き着地後の制御が難しいので、もし傾いてしまったら、アクセルをゆるめ、着地直後のスピードを落とし、車を制御し易くしてやろう。

海中トンネルを抜けると、



次の海中トンネルに続くなだらかな左カーブに出る。

ここは、先ほどの海中コーナーからの流れでしっかりとインをキープして走る。このコーナーを抜けると、ドルフィン・トンネルの名の通り最長の海中トンネルの中を走る。ここの右コーナーはちょっと厄介なので説明しよう。



次の海中トンネルまで、左のインを突いて走る。

一番の難所トンネル 8 最終コーナー

まず、前の左カーブのところでインにつけたまま走って



この辺りでアクセルを少しゆるめる。



これくらいの角度で進入して（この時アクセルを踏む）、



抜けたらこの位置でベスト。

いれば、そのまま海中トンネルの入り口で左に寄っていると思う。

そのまま一番右に寄せ、右コーナーが見えたところで、ほんの少しアクセルをゆるめる。それと同時にハンドルを右に切ってやると、ゆっくり車体が滑り出す（アクセルをゆるめるタイミングは写真参照のこと）。コーナーの最深部で車真横より気持ち前を向いているのが良い。

ただ、注意しなければならないのが、コーナーを抜ける途中でアクセルを踏み込んで全開にする訳だが、この時に一気に踏み込んではいけない。なぜなら、一気に踏み込むと、リアタイヤが白煙を上げながら、ホイルスピンしてしまうからだ。こうなると、制動の時の逆ハンドルの切り方が難しくなるので、ゆっくりとアクセルを踏んでやろう。また、バイパーでこれをやってしまうと、このトルク力で一気に内側に走って行くので注意。

トンネルコーナーを無事抜けると正面に、出口&最終コーナーの入り口が見える。トンネルを抜けるまでに、ゆっくりと右に寄せ最終コーナーに備える。

最終コーナーに入ったら、



入るまでに右側に車を寄せておいて、



この辺りでトンネルコーナーより若干キツメにゆるめる。



このように、外側を走って抜ける。

若干遅め、そして先ほどよりも少しキツめにアクセルをゆるめる。少しだけ滑らせながら、なるべく速いスピードで、コーナーの外側を抜けて行くのが理想だ。



さあ、ゴールだ。初級にしては難しかったカナ?







最後に、このゲームは敵車との接触によるスピードダウンが激しいので、タイムロスしないためには、多少ラインを外してでも敵車との接触を避けよう。それでは頑張ってくれ。


THE HOUSE OF THE DEAD
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
©SEGA 1997
今世紀最大の恐怖を迎かえ撃つ。
映画のような臨場感溢れるスーパーグラフィック映像と
恐怖のストーリーのニュー・シューティング・ゲーム！
1998年12月18日、今世紀最大の凄惨な事件は発生した。
事件に絡む、Dr.キャリアンの悪の陰謀とは…。
行方不明となった研究員と婚約者のソフィの運命は…。
不気味な館に潜むゾンビやモンスターを撃ち倒し、謎を究明せよ！
会場は、SEGAの炎で熱くなる。
業界初のスケートボード
体感ゲームマシン！
トップスケーター
©SEGA 1997
TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING
◆「Kick frip」・「50-50」等のハードトリックをも表現！
◆スケーターの憧れ「PENNYWISE」（ペニーワイズ）のBGM！
◆世界の有名ブランドのスケートボードギアで、気分最高！
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700（国内販売事業本部）



SCUD RACE 待望の通信対戦

スカッドレース・ツインタイプ

新システムを加えてゲーム性もバージョンアップ！

●最高のドリフト感を実現！リアルなドライビング感覚！
●事故回避など、人間的な挙動を再現したアザーカーとの駆け引きで、レーシングバトルの醍醐味を実感。
●めざせ表彰台！3位入賞でエンディングだ！

1997 AOU アミューズメントEXPO







「MODEL3」パワーで白熱のシュート！

●24もの国々が、世界一の栄冠を求めて繰り広げるスーパー・サッカー！
●1レバー+3ボタンのシンプル操作



VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2


KONAMI
IF MAN WERE MEANT TO FLY, HE'D BE BORN WITH WINGS··· TRY THESE ON FOR SIZE!
VIDEO GAME
ハングパイロット
HANG PILOT TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
キミの"飛ぶ夢"がかなう
上下2画面
からせまる
迫力の臨場感!!
＊この広告に記載されている筐体、画面写真、
内容等は予告なしに変更する場合がございます。
ご了承ください。
HANG PILOT TM is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

まだ間に合う!訪問店募集中!!

㋘屋宅配便お披露目ツアー

大学も仕事もレポートばっかのぴぐ。



前号でも載せたが、もう1度。コレがリニューアルド㋘屋号だ!!

キミの街にも㋘屋が

㋘屋宅配便とは、極彩色ペインティングを施された「㋘屋号」に可能な限りのライターと㋘屋グッズを詰め込んで全国各地のゲーセンを襲撃してしまおう、という企画なのだ。

襲撃されたお店では、普段は㋘屋に赴くか通販でしか手に入らないような㋘屋グッズの数々を購入できるうえ、場合によってはゲーメストライターとの対戦も交えたゲームイベントにも参加できるのだ。

というわけで、只今、4月初めから5月いっぱいの一大ツアーに向けて襲撃されたいお店を大々的に募集中。応募締め切りの2月28日までに、下記の連絡先まで申し込んでくださ～い。訪問店は4月30日号（3月29日発売）の当コーナーにてお伝えするので、見逃さないようにね。

㋘屋イベントin東京

今回は宅配便大ツアーに先駆けて行われた㋘屋でのイベントの模様をお伝えしよう。

去る1月26日、㋘屋東京店にて、リアルバウト餓狼伝説スペシャルによるトーナメント大会が開かれた。大会告知で抜かってしまったために、超大入りとまではいかなかったものの、なかなか盛り上がった大会となった。まだ発売されて間もないとあって、そこで連続技をしっかりと決めておけばなあ、といったシーンも見られた。そんな中、きっちりキャラ性能を引き出して優勝を飾ったのが、ダック・キングを使っていた木野君だ。

一通り大会が終了した後はゲーメストライターとの対戦。はまーとCHU、それに（ほんの少しだけ）ぴぐがお相手をした。数字までは覚えていないが、あんまり成績がよくなかったことだけは印象に残っている。

次回は、2月16日に大坂の㋘屋で、ストリートファイターEXのイベントだ。みんなよろしくねー。



してやったりな感じのはまー（1P側）。ドリルでも決まったのか？

マルゲ屋宅配便訪問店募集に関する問い合わせは
☎03(3259)1023マルゲ屋宅配便全国振興会まで



優勝者の木野君VSCHU。見つめるみんなの視線がアツい。

恒例の集合写真。㋘屋号を取り囲んで記念撮影だ。



2月28日申し込み締め切り!!



東京㋘屋の店内。ここから選りすぐりのグッズを持っていくぞ。

中国 北京・上海 ゲーム事情

セガ、ナムコのゲームセンターを見る

香港、台湾を始めアジア諸国のゲームへの関心は高い。十億の人口をかかえ発展を続ける中国はどうか。首都北京へ、そして大都市上海へと進出するセガ、ナムコの店をたずね、かの地のゲーム事情をさぐってみた。

"セガワールド"に行く

セガの合弁会社、世嘉華瀚文化娯楽有限公司の総経理(社長)久原實さんと会う。

お店"セガワールド"の実情、中国市場と日本市場の違い、合弁事業の問題点など、さまざまなお話をうかがった。

その中で、特に印象が強かったのは、政治体制の違いとその違いのうえで合弁という形の企業活動を行うことの難しさだ。そこで働く第一線の企業マンの苦労と努力は、実際に体験した人でなければ分からないだろうと感じた。

北京市では、96年11月頃から中央政府の命令として規制がしかれた。その規制というのは、射倖心をあおるような行為は禁止するというものである。具体的な内容は、クレーンのような景品をつりあげ手に入れて楽しむプライズ機はダメ、それから点数の出るゲームもよくないからダメ、ということでモグラたたきのたぐいも禁止になった。

高い代金を支払ってようやく輸入したのに、ある日突然の命令によって使えなくなるというのは、第一線で働く方々にとっては、言いようのない苦痛であろう。

しかし、久原さんは少しもへこたれた様子はみせない。理に合わない規制はそのうち必ず見直されるだろうし、中国では目前の出来事に一喜一憂してみても始まらない。5年10年のサイクルでみるべきだという。

今は、清潔で安全で、家族で楽しめるゲームセンターをこの地で普及させることに全力を傾ける。それが中国に健全なアミューズメント施設を根づかせることになる。

そう信じて努力を続ける久原社長と中国スタッフの皆さんに心からの拍手を送りたい。





セガの事務所前と北京市の繁華街東西北大街のセガの店。明星世界は2階にあって約200坪。大型筐体が並び、若者たちがゲームを楽しむ姿は日本と同じ。片隅のプライズ機が哀しい。





ゲーム雑誌の出版社に行く

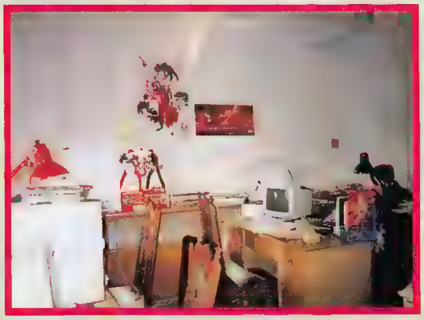
北京で最も有名なゲーム情報誌「電子遊戯軟件」の発行元、電子遊戯軟件雑誌社を訪問する。

常務副主編の刘文雨さんが待っていてくださった。応接室には、沢山の資料が山積みされていて、その中にゲーメストや「SNKイラストレーションズ」「SNK設定原画集」が顔をのぞかせていた。

中国でのゲーム雑誌事情、雑誌の流通形態などをお聞きし、大学では哲学を専攻していたという刘文雨さんは、静かな口調で質問にひとつひとつ答えてくださった。

当社発行のムックを近い将来、翻訳出版したい、ご協力をします、と約束してお別れした。





中国のゲーム関係の出版社をたずねるのは、ひそかな楽しみであった。中国でもっとも売れているゲーム誌の発行元電子遊戯軟件雑誌社の刘文雨さんをたずねた。その雑誌社は喧噪にまみれた大都会北京の大通りからわずかにはずれた路地の一角にあり、門をあけて中に入ると、そこは静寂の支配する別天地。編集室にはキンファイ'96やサクラ大戦のポスターが貼られ、実に居心地のよい雰囲気であった。



ソフト販売店に行く

北京市でソフト販売店を見つけて入ってみる。プレイステーション、セガサターン、さらにメガドライブも存在していた。

カプコンのゲームソフト「ストリートファイターⅢ」なるものがあった。編集部へのおみやげとして買ってきたが、内容はメガドライブ用に改造されたファミコン版のストリートファイターⅡであった。

ナムコの"アポロ"に行く

上海の目抜き通り南京東路にある南海商都5階のナムコの合弁会社、上海南夢宮有限公司を訪ねる。

総経理（社長）の山内好隆さんにお会いする。

店に入ってすぐ目に飛び込んできたのは、ファイナルラップ、デイトナUSA、ダートダッシュなど色鮮やかな大型筐体のドライブゲーム群だった。

ソウルエッジ、キンファイ'94、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、ストリートファイターII、ストIIターボなど格闘技系の人気も高く、目立つ場所に設置されていた。

私たちが感動したのは、200坪あまりの会場がきれいにととのえられ、チリ一つ見当たらなかったことだ。店員が心をこめて一機種ごとに磨いている。

上海も北京もそうだが、中国特有の風土、大都市共通の問題である街の汚れ、ホコリっぽさを感じていた私たちには、アポロ店内の清潔さと心遣いが新鮮な驚きであった。

経営者のポリシー、まずゲーム場の質とイメージの向上が第一という考え方と店員教育をねばり強く継続する意志を開店前の店内を歩いて感じたのである。

山内社長とのお話で印象に残ったのは、住んでビジネスをしてみて初めて分かる中国という国の政治経済の仕組み、商慣習、上海の人口構成と流動性など沢山あったのだが、静かなもの言いの中にも、ある決意を感じさせる一言だった。

「そのうち、中国語の気合やセリフでゲームセンターをいっぱいにしますよ」

現在、中国でプレイされているゲームの主人公が発する言葉はすべて日本語である。日本人用につくられたゲーム機がそのまま中国のゲームセンターで使われているのが現状である。

キンファイの庵の「月を見る度、思い出せ！」のかっこいいセリフを中国語で中国のプレイヤーに聞かせたい。盛り上がり方も全然違うでしょうという考えだ。そのような状態になって初めて中国の市場にもアミューズメントの市場が本格的にひらけてくる。

私は強くうなづいていた。

（文・写真　加藤　博）



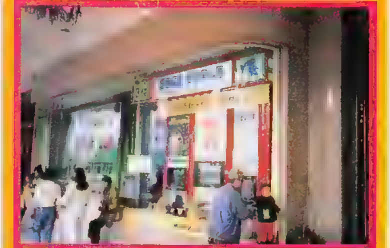


上海市の目抜き通り南京東路の百貨店5階にあるナムコ経営のアポロ娯楽場はアミューズメント施設として中国で1、2をあらそう質の高い娯楽場だ。ファイナルラップなどドライブものの人気が高いのは当然として、キンファイ、サムスピ、ストIIと格闘ものの人気も高い。そのうち、リュウや庵のセリフが中国語で飛びかう日も近い。

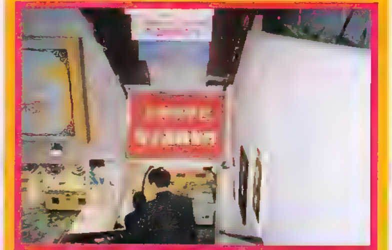




上海市陝西南路にあるセガ経営の路面店。約70坪の店で、雰囲気としては日本のゲームセンターとほとんどかわらず若いプレイヤーが多い。



上海市南京東路の上海第一食品の3階に210坪ほどのセガワールドがある。もちろん中心は若者だけれど家族づれも見受けられた。



上海第一百貨店の地下1階にナムコの店がありビデオゲーム中心のコーナーとプライズゲーム中心のコーナーとに分かれ賑わっていた。



北京西単華威大廈の8階にある大型のゲームセンター。ゆったりとしたスペースで店内も清潔。人気も高い。シンガポール系合弁会社の経営。



ゲーム場の入り口。店内が暗いのは撮影者のウデのせい。小中学生の入場禁止の表示がされている。これは厳格に守られているようだ。

街の本屋さんを見る

4階建てのビルの本屋さんの近くに、道端で販売している本屋さんがあった。

おばさんが店番をしていて、二畳位の広さに屋根がついており、本棚が置かれている。しかし、シャッターの降りている隣の家の軒先にまでずらりと本は並び、ヒモにクリップでつるされていた。

電子遊戯軟件を見つけ、北京でいただいてきたにもかかわらず、うれしくて一冊購入する。



上海の街角で見つけた本屋さん。中国版キヨスクで、人気雑誌が壁一面に展示されている。お客は欲しい雑誌があったら店のおばさんに言うこと。即新本が手渡されるはずだ。人気ゲーム誌の電子遊戯軟件は、この店では毎号60～100冊の間で売れているそうだ。大都市の中心街には大型の書店もあるが、大衆的な雑誌は、このような街角の本屋さんで大半が売れる。




北京で街のソフト屋さんを見つけて入ってみた。日本での値段とあまり変わらない。それなのに買ってくれる。ユーザーは神様だ。



AOUにて
アミューズメントエキスポ
新登場!!
ELECTRONIC ARTS
「獣神珠」を集めよ!
見事八つ揃えた者には
富と自由をくれてやる!
羅媚斗
RABBIT
最大4キャラが画面狭しと激闘!
●プレイヤーキャラ2体に加え、パートナーとなる獣神（動物霊）が呼び出せる。攻撃の手助けをしてくれたり、守ってくれたり、奇想天外なアクションが展開。
●必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能!プレイヤーの発想と研究次第ではオリジナルの連続技を組み立てることができる。
●上段ガードの一種として、従来の「受け止める」防御ではなく、『紙一重でかわす』『避け』を導入。硬直時間が短く、攻守入れ替わりのテンポが早い。
企画・制作　株式会社アイオーン
発売元　エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社　〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
©1997 Electronic Arts


蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
SEGASATURN
ネクストステージ
次なる任務はセガサターンで展開する。
好評発売中
T-10616G ¥5.800(税別)
ため動作で広がる「ウェブ」で周囲の敵をまとめて照準、ボタン解放で追尾攻撃!これが全方位照準固定システム
「N.A.L.S.」だ!
(No blind spot All range Laser System)
バランスタイプ
■S.O.Q-004
屠竜
とりゅう
PILOT:
八指多 薫
Kaoru Yashida
■S.O.Q-010
紫電
しでん
PILOT:
Ryouta Mikazu
■S.O.Q-025
鵬牙
ほうが
PILOT:
国村 リカ
Rika Kunimura
©1997 Electronic Arts. ©1996·1997 EIGHTING / RAIZING
アーケード版完全移植実現!
さらにセガサターンオリジナルモードもプラスした最強シューティング!!
★プレイした面を自由に選択してスコアアタックに挑戦! 演習モード。
★アナログデバイス対応で、セガマルチコントローラーでも楽しめる。
★RAIZING歴代の名作シューティングのサウンドが甦る! 特別試聴モード。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標及び登録商標です。
ELECTRONIC ARTS™
発売元：エレクトロニック·アーツ·ビクター株式会社　〒141 東京都品川区上大崎 2-24-9 IKビル
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL 03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金・祝日休)
開発元：8ing 株式会社 エイティング
RAIZING 株式会社 ライジング

さあ来い！勝利は目前!!

WARZARD

いよいよボスである。ブレイドとラスボス、ヴァルドールとの対決。エンディングは目の前にある！

対ブレイド戦 レオ

レオは、ブレイドのリーチの長さにひけを取らないくらいにリーチがあるので、そのリーチを生かし、落ちついて対応していこう。

担当：ジョッキー★笹岡

基本的に始まったらすぐに画面端に下がっていき、画面の端で、ブレイドの攻撃をガードしながらチャンスを待とう。

反撃のチャンスを逃すな！

さて、ブレイドがジャンプしてきて、レオのほうに寄ってきたら、反撃のチャンスである。

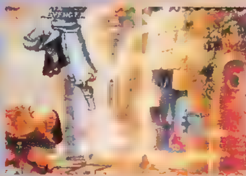
ブレイドがジャンプ攻撃から、昇りジャンプしてアッパーを出してきたときは、その着地をタイミング良く投げることが可能だ。大パンチ投げで投げて転ばせよう（大パンチ投げは投げぬけされない）。

ブレイドが着地してアッパー攻撃（残像なし）を出してきたら、その場合はそれをガードしてから、反撃でしゃがみ大パンチが入るぞ。

また、ヤツがスライディングで突っ込んできたときには、ガードしたあとに大パンチ投げが入る。

そのほかの攻撃はガード、またはボロスやセレーネーの場合はアルティメットガードして、チャンスを待とう。

遠い間合いではヤツのスライディングを警戒してしゃがみガードして、ヤツが近づいてきたら、ジャンプを警戒して、立ちガードして待つのが基本戦法だ。


端で待って、ヤツが跳んできて攻撃がスカッたら…、


着地を投げる！距離が近いときのみ。


ヤツが着地してアッパーを出したら、ガードしてアッパーで反撃。

転ばせたら、起き上がりに密着して待つ

ヤツを一度転ばせたら、起き上がりはダッシュして近づいて、ヤツに密着した状態で待つようにしよう。

すると、ヤツは、アッパー攻撃するか、昇りジャンプして攻撃してくるか、剣を水平に振って攻撃してくる（アステール）か、ボロス、セレーネーなどを出してくる。

ボロス、セレーネーは、しようがないので2～3回ガードしてからアルティメットガードして、仕切り直しになるが、ほかの攻撃だった場合は、確実に反撃できる。

ヤツがアッパー、水平斬りを出してきた場合には、それをガードしたあとにしゃがみ大パンチが反撃として決まる。

ヤツが昇りジャンプから攻撃してきたときは、そのジャンプ攻撃をスカして、着地に大パンチ投げが決まる。このとき、ヤツの昇り攻撃をくらう場合もあるが、これは仕方がないので必要経費と思って我慢しよう。


起き上がりに密着して待って…、


ヤツが跳んだら、下をくぐって着地をタイミング良く投げる。


アッパーが来たらガードして反撃、多段技はアルティメットガードだ。

ヤツのモードが変わったら？

ある程度ヤツの体力を減らすと、ヤツがマントを脱いで、モードが替わり、新たな攻撃が加わる。

攻撃は3つあり、一つは緑色の飛び道具を撃ってくる攻撃、もう一つは、鏡を飛ばしてきて、自分を閉じこめてしまう攻撃。最後は、ヤツが自爆して、ヤツ自体もダメージを受けながらこちらにもダメージを与える攻撃の3つである。

これらが来たら、自爆と緑色の飛び道具については、キチンとアルティメットガードしたい。自爆は下手にくらうと大ダメージをくらうし、緑色の飛び道具は、通常ガードだと必ずガードを崩されるからだ。

鏡については、自機がしゃがんでいれば当たらないので、しゃがんでかわしつつ、自分がヤツに近い位置ならば、しゃがみ大パンチで反撃が可能だ。


自爆や飛び道具は絶対にアルティメットガードしよう。

魔法があればもっと楽になる

さて、これで転ばせていくのはいいのだが、やはり初めに転ばせるのがムズカしいかと思う。

そこで、魔法を持っていたら、魔法でヤツを転ばせていこう。

決める魔法はもちろん雷で、決めるタイミングは、ヤツが何か攻撃（アッパーなど）を出して、それをガードした直後に当てる。

タイミング良く出せば、ヤツの硬直中に雷が当たり、転ばせることができるハズだ。

ヤツの弱点は雷なので、結構ダメージも与えられるし、一石二鳥だ。

魔法に余裕があったら、雷の魔法を2発連続で使って、コイン稼ぎをしてもいいぞ。

でもって、転ばせたらあとはダッシュして近づいて密着すれば、そのままパターンにハマる。


ヤツの技のスキに、雷の魔法を入れてやろう。

対ブレイド戦 タオ

いよいよ最終決戦！基本を押さえてきっちり稼げ!!

担当：伊勢猫

最終ステージであるダルミノールでの初戦は、異形の剣「アンドレイヤー」を駆る戦士ブレイドがその相手。

ブレイドに対して真っ正面から闘いを挑んだのではリーチの差はいかんともしがたく、正直いってタオではかなりきつい。しかし、アルゴリズムやパターンを覚えれば楽に勝つこともできる。

雷重視!!

具体的なパターンの説明に入る前に、ブレイドの攻撃でこちらから反撃できる技について説明しておこう。

まず、アンドレイヤーを前方に伸ばしてくるボロスに対してはしゃがみで剣を避けた後、攻撃判定のなくなった剣の戻りモーション部分にタオのしゃがみ大Ⓟをあてることができる。ただし、体力が75%を切って第2形態へと移行していた場合、ボロスのモーションが非常に早いので注意。



ボロスがくれば間合いが離れていてもしゃがみ大Ⓟで反撃可能。

お次はスライディング攻撃であるアレースに対しても、ガード後であれば反撃をすることができる。下段攻撃であるアレースガード後は、しゃがみ小Ⓚ→大Ⓚのチェーンコンボや投げで反撃可能。これ以外ではマントを脱ぎ第2形態へと変化するときにもスキがあるのでチェーンコンボや投げを入れられる。



ブレイドの攻撃をガードした後に雷の魔法を使えば…、



大体の攻撃は反撃可能。弱点なので大ダメージも与えられる。

ほかの攻撃に関してはガード後にブレイドの弱点でもある雷のミスティックマジック(以下魔法)を使って、戻りモーションに反撃していく。

ただし、第2形態専用の飛び道具であるプシュークロンプロクスと自爆技のカトプトロンに対しては反撃を考えずに、素直にアルティメットガードで安定していこう。

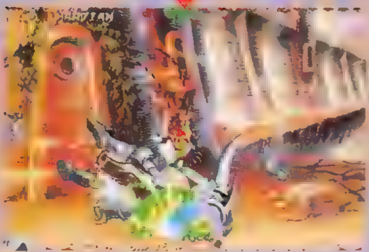
安定パターン

普通に闘っていると非常にきついブレイドだが、実は投げだけで簡単に倒してしまうことができたりもする。

とはいっても普通に投げを狙いにいったのでは簡単に返されてしまうので、特殊なチェーン投げを利用する。このチェーン投げとは、チェーンコンボの小Ⓟ→中Ⓟなどと同じように小攻撃→投げを決めてしまうことで、チェーンコンボを持っているキャラ（タオ、ムクロ）のみで可能。ただし、小攻撃をガードされた時のみキャンセル投げが可能で、ヒット時には本来のチェーンコンボが発動する。



ブレイドの起き上がりに立ち小Ⓚをガードさせてから…、



チェーンと同じタイミングで⇨＋大Ⓚでキャンセル投げ。

要はブレイドのガードが堅いことを利用し、起き上がりに立ち小Ⓚを重ねておいてガードさせてチェーンで投げを決めてしまうのである。

基本的にチェーン投げは投げ抜け&投げ受け身のできない轟落腿（大Ⓚ投げ）を使っていけば、確実に投げを決めることができてブレイドをダウンさせることが可能。後はこれをブレイドの起き上がりに繰り返していく。タイミングを失敗したり、立ち小Ⓚがヒットしてしまった場合、とりあえずしゃがみガードでブレイドの攻撃をガードしておいてから、スーパージャンプ小Ⓚ→しゃがみ小→大Ⓚなどで再度ダウンさせてからチェーン投げを狙っていこう。

稼ぎパターン

ブレイドでの稼ぎも基本的には以前に攻略したハウザーと同じように、画面端での投げ抜けに風の魔法をヒットさせてコインを錬金していく。

とりあえずはブレイドを画面端へと追い込んでいくわけだが、これにはブレイドがこちらのスーパージャンプに反応して、バックジャンプかバックスーパージャンプをしてくることを利用、斜めスーパージャンプでブレイドを反応させて画面端までこれを繰り返していく。

ブレイドを首尾良く追い込



こちらのスーパージャンプに反応させて端へと追い込む。

んだら、再度スーパージャンプで跳び込んでいき、対空技であるアルクトス、セレーネを出して来ないようならJ小Ⓚ→立ち小Ⓚ→捨龍投（Ⓟ投げ）を決める。この時に対空技を出してきた場合には空中ガードをして、再度スーパージャンプで跳び込み、こちらのスーパージャンプに反応してジャンプをしたなら、空中で小Ⓚをヒットさせて着地を立ち小Ⓚ→捨龍投で投げる。



ブレイドが捨龍投を投げ抜けしてくれたら…、



受け身後に着地するまで引きつけてきちんとおいて…、



魔法の始動モーションをヒットさせてコインを錬金していく。

受け身を取ったなら、着地するのと同時に風の魔法を使っていく。受け身を取らずにダウンしてしまった時は起き上がりに、立ち小Ⓚ→捨龍投で投げ抜けをするまで投げる。

しゃがみ小Ⓚをガードさせた後に、ワンテンポ遅らせてからのしゃがみ小Ⓚ→大Ⓚチェーンがブレイドの反撃にヒットしてダウンしてくれるので、オーブがなくなった場合こちらを狙っていこう。

チェーン投げ爆発

対ブレイド戦 ムクロ

最初は手強いがチェーン投げさえ知れば楽勝!?

担当：MVP

最初に出会ったとき、必ず負けるといっても過言ではないほど手強い相手、それがブレイドだ。
　ブレイドに対して有効な手段というのは数が少なく、ダメージチャンスには確実にダメージを与えよう。そうしないとタイムオーバー負けの危険性も出てくる。

チェーン投げ

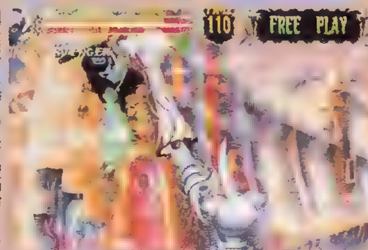
まず最初に最も有効な攻撃パターンを説明しよう。
　それはチェーン投げである。これはどういうものかと言うと、小Ⓟか小Ⓚをガードさせたときに、チェーンコンボのタイミングで➡中Ⓟと押していると、なんと小Ⓚの戻りがキャンセルされてそのまま投げになるのだ。ただしこれは相手が小Ⓚをガードしたときのことで、小Ⓚを相手がくらったときには➡Ⓟは中段攻撃になってしまう。しかし、ブレイドは➡中Ⓟが中段攻撃になったとしてもその後攻撃を入れてくるわけではないので安心してチェーン投げを使っていける。


立ち小Ⓚをガードさせたら…、


チェーン投げ確定。是非覚えてほしい。

跳び込みを狙う

さて、チェーン投げの要領はわかってもらえただろうか。次はいかにしてこのチェーン投げを入れていくかを見ていこう。
　鍵はやはりスーパージャンプにある。スーパージャンプでブレイドの真上に行き、そこから落下する時に引きつけつつ小Ⓚを出していこう。
　もしもスーパージャンプに反応して、ブレイドが剣を振り上げてきてそれが空中ガードになってしまったときは、再びスーパージャンプからやり直していく。振り上げた剣がスカったときは背後に落下するように着地して投げを入れられる。



剣を振り上げられて空中ガードしてしまったらやり直しだ。

　さて剣を振り上げてこなかったときは小Ⓚを出し、これがガードされていたときは着地でチェーン投げを試みる。もしも小Ⓚをブレイドがくらっていたときは着地で小Ⓚ→中Ⓚのチェーンコンボを入れよう。ジャンプ小Ⓚがヒットしたかの判断がしにくい人は常にチェーン投げだけにしぼって狙っていってもいい。
　もしもチェーン投げが失敗したら再びスーパージャンプからやり直しだ。


スーパージャンプから小Ⓚを出す。この後チェーン投げを狙え。

起き攻め

ブレイドを何らかの方法で転ばしたら絶対に起き攻めをしよう。
　起き攻めに使っていくのはやはりチェーン投げだ。多少のコツがあり、ブレイドが完全に起き上がってから小Ⓚを出していくのが重要だ。


ブレイドがきちんと起き上がってから小Ⓚを出していく。

　実際のところこのチェーン投げだけで運がいいと体力をごっそり奪えるので是非活用してほしい。
　また、投げの後にオーブがあるのならば、ブレイドが唯一耐性を持っていない雷の魔法による追い打ちが大ダメージを与えられる。
　起き攻めをしたときにブレイドが昇りジャンプ斬りを使ってきたとき、こちらはくらってしまうが着地を投げられるということも知っておこう。

待ってみた時

ブレイドは体力が3分の1ぐらいなくなるとマントを脱ぎ捨てる。この後ブレイドの行動は活発になり、なかなかスーパージャンプからの攻撃を受け付けてくれない。
　そういうときには1度待ってみるのも手だ。ある程度待ってみてからスーパージャンプ戦法を再び試みたりするとこれがうまくいくことも多い。
　ただ単に待つのでは体力をどんどんケズられてしまうので、次は待ったときの対処を見てみよう。


ムクロのしゃがみ大Ⓟは長いぞ。

　まずダメージチャンスはスライディングと剣を真横に伸ばしてきたときだ。スライディングがきたときはガード後に投げを入れられるので、そこから起き攻めにいくといい。
　剣を真横に伸ばしてきたときはしゃがみ大Ⓟが入る。これはムクロだけができるものでそのリーチの長さに感謝するだろう。
　それ以外の攻撃で特にダメージチャンスはないが、注意する攻撃が3つある。
　それは近よってきて剣を振り上げて緑の残像がつく攻撃と、剣の先から怨念の波動を撃つ攻撃だ。
　これら2つはケズリ量がすごいので必ずアルティメットガードをしていきたい。


波動は必ずアルティメットガードだ。

　最後の1つは鏡を飛ばしてくる攻撃だ。これは一見してしゃがみ大Ⓟが入りそうであるが、動くとくらってしまうことが多い攻撃だ。鏡の判定が下にまであるのでうかつに手を出すとくらってしまうぞ。
　以上のことさえ気をつけていって、あとはチェーン投げさえできればブレイドはそんなに強くはない。

クリアするまで杖はおあずけ

対ブレイド戦タバサ

1発でいつでも死ねる。自分が魔法使いだということを忘れないように。

担当：ギィ

絶大なリーチに攻撃力、ほとんどの攻撃に削り特性があり、反応もいいブレイド。わかればさほどきつくはないが1回のミスが命取り、十分に注意してかかろう。

様子見にはマントを脱ぐまで様子見

まず、マントをつけている状態のブレイドの攻撃のほとんどはしゃがみガードで防ぎきることができるので、しゃがみガードで様子を見ていこう。

一応セレーネー（残像付きアッパー）のみはアルティメットガードで削られないようにしたい。

そうしてブレイドの行動に対して技を合わせる、または反撃を入れていく。

攻撃の決まる状況は…。

●ボロス（ドリル突き）

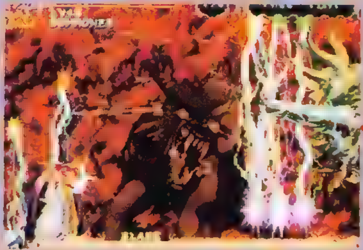
少しでも離れていれば、しゃがんでかわせる。ガードしてしまうと削られた上にガードクラックが起こり、途中からくらってしまうので注意。

しゃがんでかわしたらすぐに↓＋中Kを出せば、伸ばした剣の戻りに当てて浮かせることができる。ここに、**距離に関係なく雷の魔法を決めることができる。**ちょうどブレイドの弱点は雷なので大ダメージを与えることができるぞ。

【●アレース（スライディング）】



ドリルの戻りをネコで浮かせて、距離に関係なく、



雷の魔法が入るぞ。雷×3とやればコインも稼げる。

近くから出してきた場合はガード後、投げだろうが↓＋中Kだろうが決めることができるが浅かった場合は隙がなく、反撃しようとすると返り討ちにあってしまう。ガードした瞬間に判断しよう。

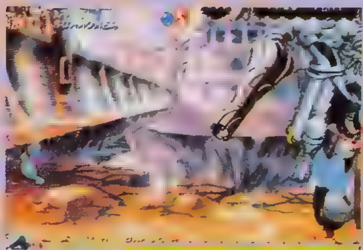
●昇り斬り

近くではしゃがみガード不能攻撃として、遠くではジャンプ封じとして使ってくる強力な攻撃だが、様子見をしていれば当たらないので全く怖くない。着地を投げてしまおう。

ブレイドが昇り斬りをよく使ってくる状況としては、遠くからジャンプ攻撃で跳び込んできた直後がほとんど。つまり、**ジャンプ斬り→昇り斬りとよくやってくる**のでわかりやすい。しっかりと立ちガードして、着地を投げよう。



遠くからジャンプ攻撃してきたら、



よく昇り斬りを出してくる。ガードして着地を投げろ。

これらの技はもちろん、マントを脱ぎ捨てた後にも使ってくるのでそのときは見逃さずに攻撃を決めていこう。

ネコで反撃を誘えマントを脱いでから

ここからはパターンも大幅に変えていく必要がある。有効なパターンがいくつかあるが、最も効果的で、リスクの少ない物を紹介しよう。

まず、ボロスや剣によるアッパー、昇り斬りなどをくらわないように**遠くからスーパージャンプ。やや高い位置で↓＋小Kで急降下、当てるかガードさせ、着地と同時にしゃがみガードする。**

こうすると、ブレイドはたいてい、アルクトス（残像なしアッパー）、アステール（水平斬り）、ジャンプ斬り（当たらない）のいずれかをやってくる。ジャンプ斬り以外すべて、この間合いなら**ガード後に小レヴェリーソードで反撃が可能だ。**

ジャンプ斬りは下をくぐって投げてやればいい。

まれに、それ以外の技も出してくるが、ボロスなら3＋中K、それ以外なら仕切り直せばいい。

以降これの繰り返しでOKだ。

一応、マントを脱いだ後の技への対応をフォローすると、

・プシュークロンプロクス（波動砲）…可能ならスーパージャンプで跳び越え、パターンに持ち込む。無理なら確実にアルティメットガード。

・トラソス（鏡）…これもボロスと同様、密着ではしゃがんでいれば当たらない。逆に密着ではガードしたからといってガードを解いてしまうと鏡本体をくらってしまうので注意。

・カトプトロン（自爆）…絶対アルティメットガード。**無理でも反応する。**最低でも戻りだけはアルティメットで防ごう。



遠回りするようにスーパージャンプ。



やや高めで2＋小Kを出し、ヒットまたはガードさせる。



たいていこういった攻撃を出してくるのでこれをガード、



すぐにレヴェリーを出せば反撃になるぞ。↓＋中Kは危険だ。

ちょっとだけ錬金

効率だけでいうなら「遠くから氷×3」がベスト。

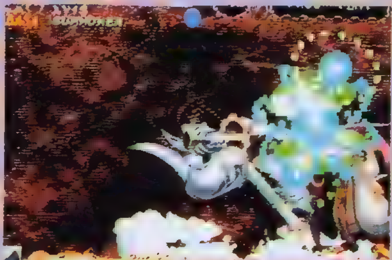
遠くで動いたところに合わせて使い、初弾は連射して即発射、2セット目は自動発射とすることで、より高く浮かせ、なおかつ硬直が切れるまでの時間を稼げ、氷→氷がつながるようになる。2回目の氷から3回目の氷も同様につなげていこう。

ただしこの方法だと、攻撃力、防御力ともに高いブレイドには、オーブの回収の手間も考えると、一発死＆タイムオーバーの危険性が非常に高くなってしまう。

そこでおすすめなのが、弱点である雷を使った錬金法。

↓＋中K、または投げから入るので決まるチャンスは多い。オーブに余裕があるのならともに、雷×3も可能だ。

ダメージを与えつつコインも稼げるぞ。



投げた後もすぐに入力すれば、バウンドを雷で拾うことができる。

我の邪魔をするな…
対ヴァルドール戦

いよいよラスボス戦！ムチャクチャに強いけどあきらめずに闘え!!

最強にして最悪のラスボス、魔導士ヴァルドール。さすがは魔導士というだけあり、各種召還魔法や攻撃魔法は凶悪なまでに強く、2匹のドラゴンを使役した強力かつ多彩な遠距離攻撃にいたってはもはや手のつけようがない…。しかも、なんとか一度は倒しても邪神と化して復活、真ヴァルドールとなってプレイヤーの前へと蘇ってくる…。

アルティメットガード重視！

とにかく強いヴァルドールを相手に闘っていく場合、何よりも注意したいのがドラゴン2匹（手前がミザリー、奥がディスペアー）によるブレスとスロウズソリトン（地霊刀もどき）。どちらも多段ヒット判定を持っている上にガードクラックが発生しやすく、アルティメットガードを使っていかなかった場合は大ダメージを覚悟したほうがいい。アルティメットガードを使用する場合も通常ガードからコマンド入力をしていくようにして、コマンド入力ミスによるダメージをなくしていこう。


連続HIT判定を持つ攻撃に対してであれば…、


通常ガードをキャンセルしてアルティメットガードできる。

また、変身後の真ヴァルドールが使ってくるディストラクションレイン（メテオの強化版）に対してもアルティメットガードを使ってガードしていくこと。

「裁き」対策

真ヴァルドールになってから使用してくるカースディスティニイ（通称：裁き）だが、基本的には投げ扱いとなっているため、アルティメットガードをしても防ぐことはできない上にジャンプをしていても裁かれてしまう。この攻撃に対して唯一の回避方法はしゃがむことで、たとえ密着した状態でもしゃがむことができれば裁きを回避することが可能。ヴァルドールが両手を上げるポーズをとったら取りあえずはしゃがんで待ち、ドラゴンが飛んで来なかったならスロウズソリトンかディストラクションレインがくるのでアルティメットガードをしてガードしていこう。

また、裁かれてしまった後の対処法としてはタオ、タバサであれば、ヴァルドールに密着した状態で前進しながらボタンを連打。これでダメージを最小限におさえつつ、裁きが解けると同時に投げを決めることが可能。裁かれ後の判定が大きいレオは、ヴァルドールに密着した状態でしゃがんでダメージを回避しよう。


ドラゴンの裁きはキャラがしゃがめば回避することができる。

ただし、カブトムシになってしまっているムクロに関してはしゃがんでも攻撃を回避できないので、ヴァルドール反対方向に逃げるしかない…。

跳び込みはスーパージャンプで…

対ヴァルドール戦ではダッシュや通常ジャンプで近づくのは非常に困難で絶望感さえ漂うが、スーパージャンプを使っていけば割と楽に跳び込むことができる。基本的に対ヴァルドール戦では全キャラこのスーパージャンプが非常に有効で、第1形態であればジャンプ攻撃をほとんどガードしてこないので、ジャンプ攻撃から浮かし技へと繋げてヴァルドールをダウンさせることができる。


第1形態であればジャンプ攻撃がヒットするので…、


浮かし技やダウン技へと繋げて相手をダウンさせていこう！

ただし、第2形態ではヴァルドールが攻撃をしている時でないとこちらのジャンプ攻撃をガードをされてしまうので、スーパージャンプからの投げをメインに狙っていこう。

レオ

一回ヤツを転ばせたら、あとはヤツの起き上がりにタイミングを合わせて跳び込むことがポイントだ。ワープの出現地点を見極めよう。

担当：ジョッキー★笹岡

やはり基本はスーパージャンプから

レオの場合も、やはり基本となる攻撃手段は、スーパージャンプからの攻撃となる。

ただし、ヤツのスキを見てスーパージャンプする際、ヤツがどのような攻撃をしているか見て、ヤツがレーザーを出していないときにスーパージャンプしないとダメ。ヤツのレーザーは、ジャンプした瞬間に打ち落としてくれるのでやっかいだぞ。

で、スーパージャンプしたら、そこから、ヤツの裏に回りつつ、めくりでジャンプ小キック→しゃがみ大パンチ（↓雷の魔法）を狙う。

このときも、ヤツが何をしようとしているか見て、ヤツが攻撃しようとしたところにめくり小キックが当たるようにするのがベストだ。

一回転ばせたら、次は、ヤツが起きあがって、ワープし、次に画面に出現してくる位置を見てから、すぐさまスーパージャンプし、再びめくりにいこう。ジャンプのタイミングは速くても遅くてもダメだぞ。素早く出現地点を見極めてジャンプしよう。


ヤツがレーザーじゃないときに、スーパージャンプからめくりにいく。


めくり小キックが当たったら、しゃがみ大パンチにつないで…、


魔法があれば、雷を入れてもいい。タイミングがシビアだ。

真ヴァルドールは大パンチ投げのほうが安定

最初のヴァルドールはこれでいいのだが、次の真ヴァルドールは、めくりの小キックをガードしやすいので、めくりジャンプから、ジャンプをスカして大パンチ投げにいくと良い。

めくり小キックでもいいのだが、ガードされると必ず反撃されてしまうので、ここぞと思うときだけめくろう。

タオ

しゃがみ大Pを使ってコインを錬金していこう!!

担当：伊勢猫

基本パターン

ほかのキャラ同様に、スーパージャンプで跳び込んでJ小Ⓚをヒットさせることができるので、そこからしゃがみ小Ⓚ→大Ⓚのチェーンコンボでダウンさせていく。第2形態になって跳び込み攻撃をガードされてしまった場合には立ち小Ⓚ→嵩落腿（大Ⓚ投げ）のチェーン投げを使っていく。


スーパージャンプ小Ⓚからしゃがみ大へと繋いでおいて…、


そのままましゃがみ小Ⓚ→大Ⓚのチェーンコンボへと繋いでダウンさせる。

稼ぎパターン

対ヴァルドール戦での錬金パターンにはしゃがみ大Ⓟ→風の魔法を使っていく。

具体的には基本パターンのスーパージャンプ小Ⓚからしゃがみ大Ⓟへと繋げて、2段目をキャンセルを風の魔法でキャンセルして追い打ちをしてコインを錬金していく。ただし、J小Ⓚがめくりになってしまうとしゃがみ大Ⓟの2段目がヒットしないので、十分に注意すること。

ちなみにコインを効率よく錬金していくためには、第1形態であれば風の魔法発動後にボタンを連打していけばいいが、第2形態では3→2→3の1回目がヒットしてからボタンを連打して、風を大きくしていくこと。そうでないとヴァルドールを1回で落としてしまうぞ!


スーパージャンプで跳び込み小Ⓚをヒットさせたら…、


しゃがみ大Ⓟの2段目にキャンセルをかけて風の魔法を発動させる。

ムクロ

2段ジャンプでピンポイント落下せよ。

担当：MVP

ヴァルドールに対してスーパージャンプからしか良い戦法がないのは基本のところで説明したわけだが、ムクロはLV6で覚える「雲隠れ（2段ジャンプ）」を使うことで他のキャラよりもこの戦法を格段に楽にすることができる。

真上から後ろへ

まずスーパージャンプをヴァルドールのすぐ前から真上ぐらいの位置（ヴァルドールの斜め70度ぐらいがベスト）にくるように調節しつつ跳ぼう。

ここでヴァルドールの前に素直に落下してしまうと、ドラゴン発動の手や杖に当たってしまうことも多い。

そこで、先ほどのジャンプでヴァルドールの斜め上ぐらいまできたら、レバーを⬆に入れて2段ジャンプをする。すると、2段ジャンプで上昇した位置から再びスーパージャンプ中と同じ位置修整ができるのだ。

垂直に2段ジャンプをして今度はレバーをうまく前方に入れてヴァルドールの背後に落下するように調節する。

こうするとヴァルドールが出している手や杖に当たる心配がなく、投げや浮かし技が入れられるというわけだ。


2段ジャンプを使って背後へまわり…、


投げる。もしくは小Ⓚからチェーンで浮かそう。

この時に注意するのが、中Ⓟで投げるということ。投げ抜けされる恐れがないからだ。

それと、浮かし技はガードされることが多いということ。これは、こちらの技が発生する前にヴァルドールが振り向いていることが多いからだ。

もしも打撃を入れるのなら小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚのように小Ⓚスタートにするとヒット確率が上がりやすい。

稼ぐなら

コインを稼ぐのなら、端でヴァルドールを投げて風の魔法を入れていくといい。

真ヴァルドールになったほうがより多くのコインが出る。

タバサ

本当の恐怖?大したことはないですね(…ちょっと強がり)。

担当：ギィ

VSヴァルドール

事故にさえ気をつければかなり楽。スーパージャンプ中⬇+小Ⓚ（以下：SJ下小Ⓚ）をヴァルドールに当てるかガードさせ、着地で小レヴェリーソード。これだけでおもしろいようにハマってくれる。

レヴェリーをガードされても反撃は受けないので再びSJ下小Ⓚを出そう。


これぐらいでガードさせて着地レヴェリー。防御力も低いのですぐ倒せる。

転ばせた後、ダウンしたヴァルドールが消えたらスーパージャンプ。こちらから離れるようにワープして起き上がるので、そこに⬇+小Ⓚを重ねていこう。

画面端なら、レヴェリーのかわりに⬆+中Ⓚで浮かせて風の魔法で稼ぐこともできる。

VS真ヴァルドール

対ヴァルドールパターンはこいつには通用しないが別の楽なパターンが存在する。

まず攻撃に注意して大きくスーパージャンプ。頭上頂点付近から、SJ下小Ⓚを当てないように、背後に着地するように出す。


この辺からSJ下小Kを出すと背面に着地できる。


反対側に攻撃を出しているのでレヴェリーで攻撃しよう。

すると大抵、奴は逆方向に攻撃を出しているので、着地と同時にレヴェリーが決まる。

ダウンさせた後は同じように消えたところでスーパージャンプ、SJ下小Ⓚでの裏回りを狙っていこう。変身前とは逆に、こちらに近付くように起き上がってくるので注意。

レヴェリーのかわりに⬆+中Ⓚ・氷×3がおすすめだ。

対ルアンと同様に、速攻発射・自動発射で重い真ヴァルドールにも決めることができるぞ。

※チェーン投げは一部のバージョンでは使用できなくなっています。

乗り越えろ、ヤツを!

'97 GAMEST MOOK

ストリートファイターシリーズの新時代を開いた意欲作として、巷で話題集中の「ストリートファイターEX」。その話題と熱気をさらに盛り上げるビッグニュースをここにお知らせしよう!! ゲーメストムック「ストリートファイターEX」の発売がついに決定したのだ!! EXの高き牙城を乗り越えていこうとする君たちへ、高密度・高純度・高レベルな情報をお届けする完全攻略ガイドだ!!

こいつは他の追随を許さないぜ…。



GAMEST MOOK Vol.67
STREET FIGHTER EX
ストリートファイター イーエックス

2月26日発売予定 予価1480円

突き進め、戦士たち!!

幻想世界を舞台にした激しいバトルを勝ち抜くための必携ムックここに登場!! これを手にした時、君の戦士としての新たな道が開ける。



GAMEST MOOK Vol.65
WARZARD
ウォーザード

2月17日発売 予価1480円

久々のゲーム大会!80ページのハガキに記入せよ!!

第14回ゲーメスト杯争奪
ストリートファイターEX チャンピオンシップ





参加者ハガキ募集開始!!

応募締切日は2月28日(金)必着!!

今大会では、最強のプレイヤーを決めるトーナメント戦のほかに、一足早く新作を見られる（もしかすると楽しめる♡）発表会や大会に合わせた先行発売グッズ、昼休み恒例のコスプレ大会などのイベントも予定しているのでギャラリーとしても十分満足のいく楽しい大会になっている。だから選手としてではなく、ギャラリーとしての参加も大歓迎だ。でも締切日だけは過ぎないように注意してね。

【ダメよん】

★当日受付でのキャラ変更。今大会は通常使用はメイン登録キャラのみ、ベスト4以上でメイン及びサブ登録キャラを使った2on2となります。

大会開催日：1997年3月30日(日)
会場：三省堂ホール（新宿駅下車、西口より徒歩10分）
参加選手：256人
ギャラリー：250人

【主なイベント】

①ウォーミングアップ・フリープレイ
②256人によるトーナメント
・ベスト4選出まではメインキャラのみを使用
・準決勝以降は2on2の勝ち抜き戦(ハガキには2キャラ記入)
③コスプレ大会（昼休み）
④アトラクションマッチ
⑤新作発表

使用キャラ：カイリ、アレン、ブレア、ダラン、豪鬼の5人を含む全15人

問い合わせ
：ゲーメスト杯実行委員会（担当：タケモリ）
☎03-3259-1023



SS イマジニア 2月28日 5800円(税別)

キミは"ドリキン"を超えられるか!?

首都高バトル'97

土屋圭市&坂東正明

車好きなら知る人ぞ知る土屋圭市、坂東正明監修の公道レースゲーム。チューンを繰り返し、環状線の覇者となれ。

リアルさを追求した操作感

『首都高バトル』は、その名の通り都内の環状線の現実味のある背景を舞台に展開され、その臨場感とリアルな車体のグラフィックなどから幅広い層の支持を受けている。

ゲームの監修はカーレースファンなら一度ならず名前を聞いたことのあるレーシングドライバー、土屋圭市氏。ルマン、GT選手権での活躍のほかに、現在では多彩な才能を生かしてテレビや雑誌、ビデオなど多方面で活躍している。

ゲーム内での車体のチューニングに関してはカーチューナー、坂東正明氏が担当。様々なレースで王座を獲得し、現在はその独特の辛口批評で多方面で活躍中。その一方で今までのレース活動のノウハウを生かしたオリジナルパーツの開発も行っている。

この2人のエキスパートの協力によって、操作感はよりいっそう実際の乗用車に近づき、車種や、セッティングなどの要素もかなり細かく設定することが可能となった。レースのみでなく、車をチューンしていく楽しみもある。



実際には実現不可能な公道でのレースを臨場感のある背景で再現している。

幾多のライバルたちを追い抜いた先には…

モードの種類は3つ。シナリオモードは6人の走り屋を相手に勝ち進み、最後には「ドリキン」こと土屋圭市氏との勝負へ。勝ち進むごとに得られるポイントで、坂東氏に車のセッティングとチューンアップを施してもらえる。このモードではだんだんと速くなる自分の車を実感でき、じっくりと楽しめる。

VS COMモードは好みの車と、それぞれのコースに設定されているライバルたちの中から1人を選び、挑戦していくモード。セッティングなどの作業をわずらわしいと思うプレイヤー向き。



車によって設定可能なパーツと、できないパーツがある。要注意だ。



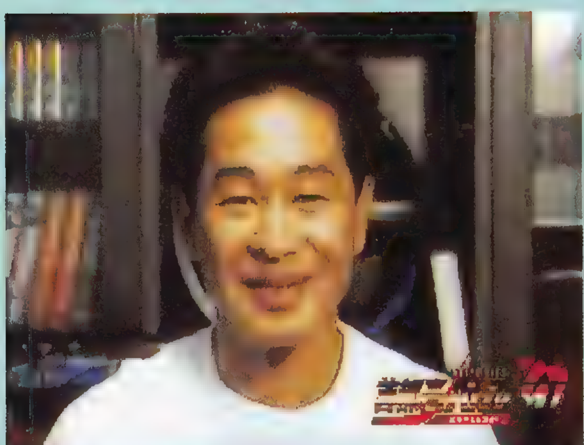
車体の重みまで感じさせるテクスチャーは圧巻。

プラクティスモードは、ゲーム中の3つのコースを自由にテスト走行できるモード。障害物（車）が登場しないので、タイムアタック、コースどり、アクセルワーク、ドリフトテクニックを磨くのに適している。

ちなみにコースは高速湾岸線、環状線内回り、外回りの3種類。コースによって特徴があり、景色はもちろんのこと、難易度も変化する。

カーセレクトでは坂東氏の車に関する辛口な解説を聞くこともでき、セッティング画面では各パーツについて説明を加えてくれるので、ビギナーでもチューンがしやすくなっている。

シナリオモードやVSモードでは、負けた時に土屋氏のコメントを聞くことができる。が、やはり最後まで勝ち進んで彼を追い越したときのコメントを、ぜひ聞いてみたい。



ドリフトキングはいつでもキミの挑戦を待っている。



どこかで見たような景色を走れる。右手のタワーは…。



舞台は都内の環状線。ドリフトテクが勝敗のわかれ目だ!!

PS　コナミ　3月20日　5800円(税別)

ドラキュラ伝説は終わらない

悪魔城ドラキュラX

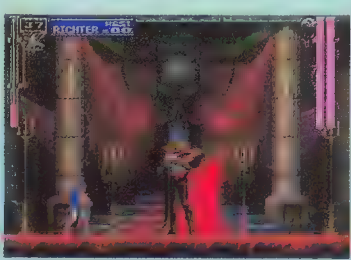
〜月下の夜想曲〜

PSにて再び蘇った「ドラキュラ」は単なるACTにとどまらず、さらなる進化を遂げた──！

血塗られた伝説に終止符を…

かつて、闇の神官シャフトの手によって復活したドラキュラ・ヴラド・ツェペシュは、バンパイアハンター、リヒター・ベルモントにより討ち倒された。…と、ここまではPCエンジン版のストーリー。PS版はそれから4年後に起こったある異変から始まる。

百年に一度しか蘇るはずのないドラキュラ城の復活。時を同じくして父ドラキュラに背き、自らの能力を封印して眠りについていたアルカードが目覚めたのだ。



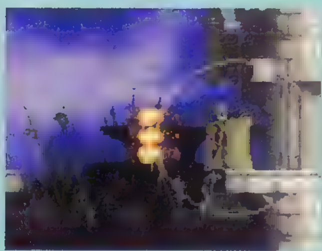
PCエンジン版ではこれが最後の決戦だった。

多彩な動きで華麗に戦え

プレイヤーは前回の主人公であったリヒターではなく、人間と吸血鬼のハーフ、アドリアン・ファーレンハイツ・ツェペシュ(通称アルカード)となって父ドラキュラを倒すべく忌まわしき我が家、ドラキュラ城に乗り込んでいくことになる。

前作では鞭でのアクションがメインだったが、今回は剣や槍、盾などを装備して戦うことになった。右手、左手に持ち換えることが可能なので、プレイヤーの好みで設定でき、「右手で攻撃し、左手で防御」あるいは「両手持ちの武器で攻撃を重視」など、戦略の幅も広がった。

もうひとつ前作との大きな相違点としては、コマンド入力必殺技が加わったことがあげられるだろう。この必殺技は大きく2つに分けられる。



MP消費のコマンド必殺技。最初はこの技だけだが…。



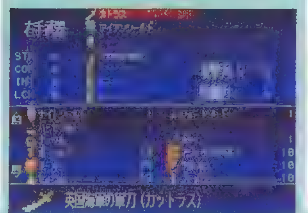
武器の必殺技は武器ごとにコマンドが違う。

右手



右手にレイピアを装備。必殺技を使うとリーチが伸びる。

装備する武器を選択。右手にレイピア、左手にアイアンシールドを装備してみた。



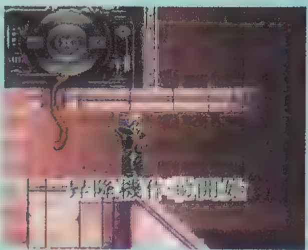
左手



左手に装備した盾を構える。直接攻撃以外なら跳ね返せる。

まずひとつは、自らのMPを消費して炎を放つ魔法。これはドラキュラの技に酷似している。やはり親子だからだろうか、それとも、ボスキャラを倒すごとに技が増えていくのだろうか？

そしてもうひとつは、敵を倒したり、城内のどこかに隠されている武器を手に入れ、装備したときに出せるコマンド必殺技。これはMPを消費することはなく、何度でも繰り出すことができる。



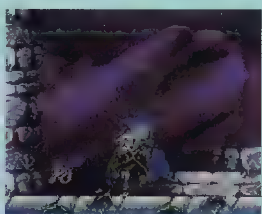
レバーを動かしたら昇降機が作動した。昇降機はどこに？

RPG的にじっくり楽しむ

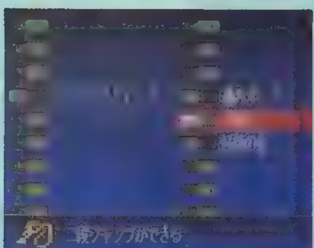
今度の『ドラキュラ』は、以前のステージを1つずつクリアしていくタイプのゲームではなく、全体的にRPG色が濃くなっている。主人公には経験値が設定され、一定値ごとにレベルアップし、主人公の「力」や「防御力」などのステータスが上がるようになっている。「運」がどのあたりに作用するのだろうか？

また、城のあちこちに隠された魔導器を手に入れることによってプレイヤーの能力が増えていく。最初は弱く感じる主人公もじっくりと育てていけば向かうところ敵なしになるのだ。

倒した敵からはアイテム以外にも$＝お金が出現する。場内のどこかにアイテムや武器を購入できる場所があるので、敵が落とした$を取り漏らさないようにしよう。



魔導器は城内のいたるところに隠されている。



2段ジャンプが可能に。これで行動範囲がグンと広がる。

主人公はスタート直後、素手の状態になってしまうので、購入して武器を手に入れるのは、とても重要なポイントである。

レベルを上げつつ場内を探索し、強い武器を手に入れることにより有利になるボスとの戦闘…システムとしてはまるっきりRPGのようだが、アクションとしても前作の良い部分を残したまま、さらに強力になっている。

また、PSの能力をフルに活用した敵キャラや場内の背景などの美しいグラフィックは、一見の価値アリだ。

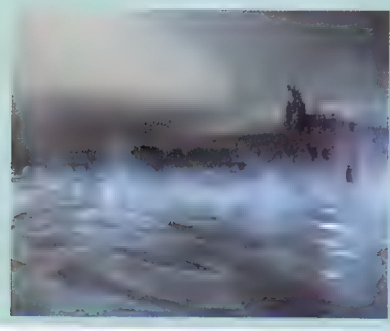


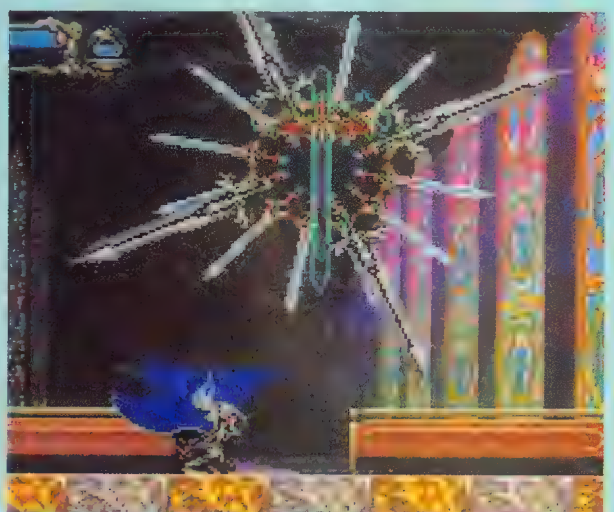
ここで武器、防具、アイテムの購入ができる。彼は何者…？

広大かつ壮麗な城の謎とは…？

「ドラキュラ城」という一つの大きなマップの中で、主人公は迷い、成長を重ねて行く。城の中には様々な仕掛け、壁に隠された通路、そして数々の罠が。能力が増えるごとに広がる行動範囲。

あまりにも広大なこの城のどこかで、ドラキュラは、赤い瞳を潜めて、我が子が辿り着くのを待っている。





レベルを上げ、武器や防具を手に入れれば、ボスキャラとも対等に渡り合えるようになる。素手ではまずムリ。

PS　ナムコ　2月28日　5800円

昔のナムコはとにかく濃い！

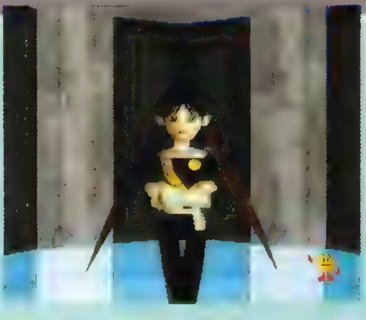
ナムコミュージアム VOL.5

これぞお待ちかね！ っていうくらいのタイトルが目白押し。キャラゲー全盛のナムコ魂、とくとご賞味あれ。

ついにVOL5！本当に最後!?

数々の名作を復活させつづけてきた『ナムコミュージアム』。一応最後だけど、それはあくまで予定らしいぞ。

この『～VOL5』に収録されているのは『メトロクロス』『バラデューク』『ドラゴンスピリット』『パックマニア』『ワルキューレの伝説』の5つ。さらに+αとして、ナムコの情報誌「NG」で連載されていたマンガ、富士宏先生による『迷廊館のチャナ』も収録されているのだ。



データノート管理はオルオルにおまかせなのだ。

今度のミュージアムはスゴイ！

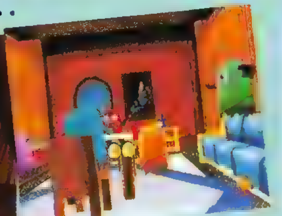
だんだんとグレードアップしてきたミュージアム館内。今回は凝りに凝った演出が、我々プレイヤーを今まで以上に楽しませてくれるぞ。壁には歴代ナムコキャラが描かれているし、各タイトルのホールに用意されている（隠れもアリ）仕掛けや演出も見逃せないところだ。



壁にはこういったキャラの絵が所々に描いてあるのだ。



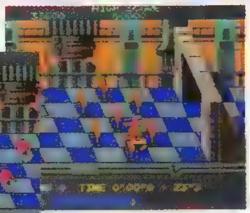
アムルとアリーシャのオルゴール。前のボタンはいったい何？



モンスターたちは、テーブルを囲んで何をやっているのかな？

1985メトロクロス

目的も理由もなくただ走る。それがこのゲームの設定なのだ。ルールはいたって簡単。ジャンプやスケボーなどで障害物をかわしつつ、制限時間までにゴールへ着けばOK。でもジャンプ台などをうまく使わないと、ゴールできないなんてことも。



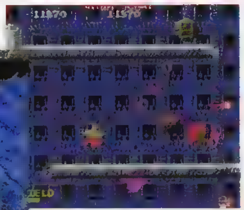
ゴールできなかったら即アウト。かなりシュールな感じ。



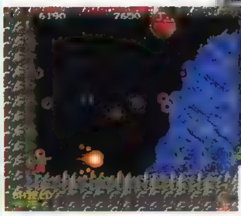
これが〝スケボーすり抜け〟のテク。ラクチンだぜ。

1985バラデューク

平和種族のパケット族を、邪悪なオクティ族から救い出す異色のSFSTG。操作がちょっと特殊で、レバー（PSだから方向キーやね）を離すと自然に下に落ち、ショットを撃つと衝撃で少し後ろに下がる。クセがあるけどそこが面白いのだ。



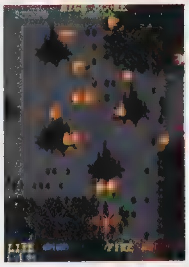
このゲームのいいところは…やっぱりエンディングでしょう？



複雑な地形の中に待ち構えている、オクティ族を倒せ！

1987ドラゴンスピリット

ファンタジーという世界観が好評だったSTG。パワーアップは抑えたほう（ショットは第2段階、クビは2本まで）が、先へ進むのには楽だったという点も、その当時から考えると結構特殊だったんじゃないかな？ サウンドもGOODだ。



特殊なパワーアップを取れば、ほとんど無敵状態なのだ。



これが理想状態。魔王ザウエルを倒し、アリーシャを救えるか!?

1987パックマニア

世界を熱狂させた『パックマン』の最終形態、それがこの『パックマニア』だ。クォータビューという変わった視点のアレンジ、さらにジャンプでモンスターをかわすことが可能な点も、まさに〝マニア〟にふさわしいといえよう。



ジャンプでモンスターの追撃をかわすのだ。



こんなブレイクタイムもある。楽しいアクションゲームだね。

1989ワルキューレの伝説

独特な世界観が人気（特に主人公）のRPG風アクションゲーム。プレイヤーはワルキューレかサンドラ（同時プレイ可）を操作、悪の化身カムーズを倒し〝黄金の種〟を取り戻そう。道中さまざまなイベントを経て、精霊を捕らえているボスを倒し先へ進んでいくのだ。敵から拾ったお金で武器を強化して、分身や巨大化の魔法を使って強敵にうち勝つのだ!!

ああっ僕のワルキューレ！



ミュージアム内にいる彼女。うたた寝しているけど…。



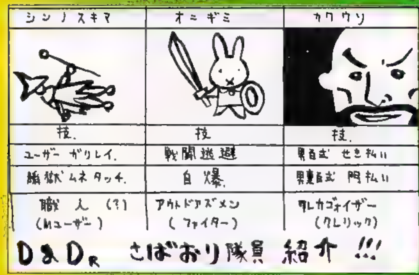
高いところだって、ジャンプアクションでへっちゃらさ！



悪の化身カムーズを倒して、平和の象徴〝黄金の種〟を取り戻すのだ。

カラーアイランド フガフフ

最近、ヒソかに大型筐体作品が熱い。現行でバリバリ遊んでいるのはスカッドレースのみだが、ショーの後には電車でGO！　ハングパイロットやアルペソ2などなど、心ときめく巨大マッスィーンがてんこ盛りだー。
んで、これだけ大型筐体が出揃うのはいいんだけど、気合とサイフの中身が反比例していくのがやっぱり一番のネックなのよねー。お約束。



↑（滋賀県　人とセオラのすきま君）



↑（東京都　今宵君）
☆実は制服が某Pシリーズの月浪学園だっつ。

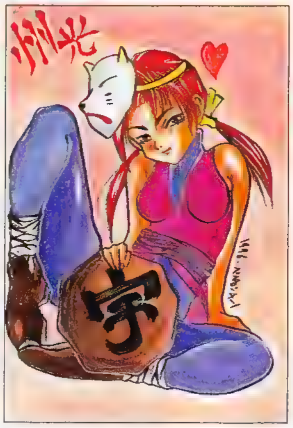


↑（東京都　あべしげ君）
☆優しいひかりの、彼女は夢仕掛けマリオネット。

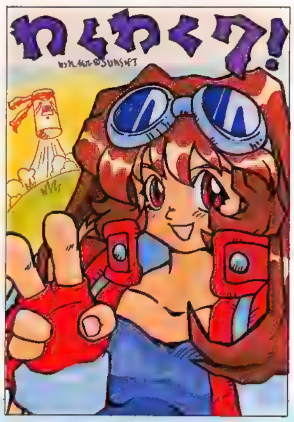

↑（新潟県　藤崎enyaさん）
☆新しい時代を呼び込む鍵はこの拳に、この腕に、このハートにあるー


↑（東京都　赤羽豪君）
☆ボス共の動きを見ていると、流石新基板だと実感してしまいますね。とか。


↑（北海道　えみりんさん）☆夜露まきーかぞくたなびくー月霞。



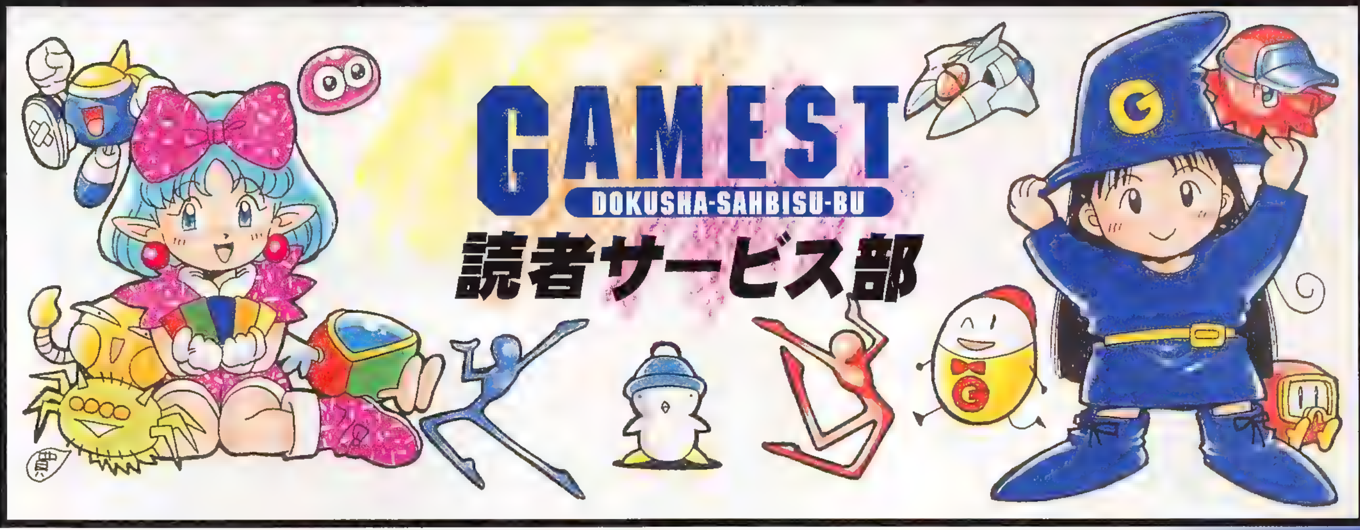
↑（茨城県　中浦ペペロンチーノさん）
☆ヨシミっつぁんがああなってしまった今、州光の動向が気になる所である。



↑（東京都　くさなぎイムルさん）
☆ムックの仕事やってたら、自然とアリーナの歌を覚えてしまった。刷り込まれたのかー。

次回予告

次のカラーアイは、かねてから予定しておりました「X-MENvsストリートファイター」特集です。増刊用に送られてきた読者様方の力作を大紹介予定。お楽しみに。



七瀬 葵
サムライスピリッツ グッズフェア開催

■七瀬先生描き下ろしのナコ&リムが、グッズになって続々登場！第一弾、2月下旬発売予定なのは4点。そして第二弾、3月発売予定は2点。第一弾、第二弾それぞれのグッズをまとめて全て買ってくれた方にはもれなく、七瀬先生描き下ろしキーホルダー（非売品）をプレゼント！しかも、非売品キーホルダーは、第一弾、第二弾でこれまたイラストが違う、七瀬葵先生入魂の描き下ろし！予約注文受付中。

第一弾

■ナコ&リムマウスパッド
価格1545円　送料:E　通販番号:SS-167

■ナコ&リム羅殺テレカセット
価格2300円　送料:A　通販番号:SS-168

■ナコルルマグカップ
価格876円　送料:G　通販番号:SS-169

■リムルルマグカップ
価格876円　送料:G　通販番号:SS-170

第二弾

■ナコ&リムマウスパッド
価格1545円　送料:E　通販番号:SS-171

■ナコルルCDケース
価格1854円　送料:E　通販番号:SS-172

史上初のゲーム紹介ビデオ。
特別価格で突如、出現。



第10回
ゲーメスト大賞ビデオ
価格3069円 送料：E
通販番号：GV-32

■ゲーメスト大賞で上映された、幻のビデオがゲーメストビデオになって登場。1996年を代表するゲームがいっぱい収録されてるぞ。さらに過去9回のゲーメスト大賞受賞作品の映像も入ってるし、あらたに再編集されてるから割とオトクだぞ。ナレーターは、松本梨香、関　智一、飯塚雅弓と豪華絢爛。



超かっこE
ビリー 革ジャン

お待たせしました。革ジャンシリーズ第二弾。素材はもちろん高級牛革使用。革は柔らかめですぐに体に馴染んでくれそう。ビリーみたく素肌にきてもゴワゴワしないしね。
サイズはフリーのみ。
背中には禁煙マークと'NO SMOKING'の文字…環境に優しい革ジャンだね。
これを着こなして繰り出せば、キミはもう町のファッションリーダー！

ビリー・カーン革ジャン
価格51294円　送料：E
通販番号：SS-173

攻略ビデオの王道、
そんなコトバがふさわしい天草ビデオ推・参

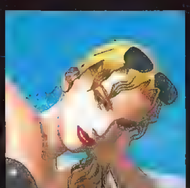


■とにかく楽しめるビデオタヨ渋いオープニング有り、カリスマ溢れるキャラ紹介有り、めちゃ分かりやすいシステム紹介有り、解説付きの対戦有り　さらに連続技コーナーを発展させ、より充実した内容構成となっちょる、と　いう訳さ　まい　たね、今夜。

サムライスピリッツ
天草降臨ビデオ
価格4944円 送料：H
通販番号：GV-33

GAMEST VIDEO

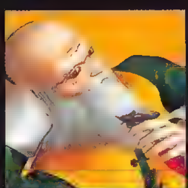
VIRTUA FIGHTER3
キャラクター別ビデオ



サラ・ブライアント
価格2884円　送料：E
通販番号：COVC4884



ジェフリー・マクワイルド
価格2884円　送料：E
通販番号：COVC4885



舜帝
価格2884円　送料：E
通販番号：COVC4886

GAMEST通信販売読者サービス部

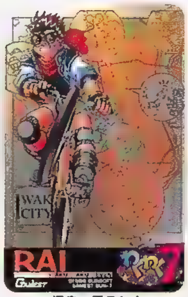
吉崎観音のゲーム大辞典

ひ

必殺無頼拳



TELEPHONE CARD



爆皇　雷テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-7

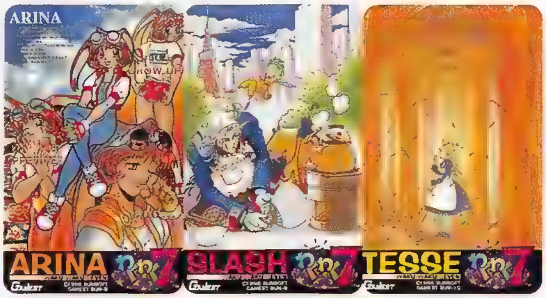


わくわく7テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-6



KOF'96京テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-163

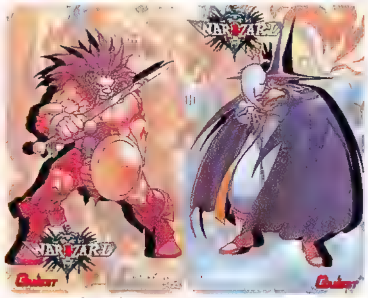
KOF'96庵テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-164



アリーナテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-8

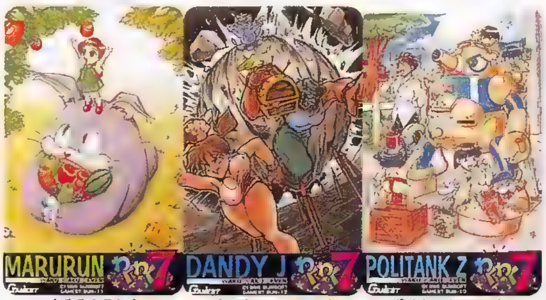
スラッシュテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-9

ティセ・ロンブローゾテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-10



レオテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-123

タバサテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-124



まるるんテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-11

ダンディー・Jテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-12

ポリタンクZテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-13



ムクロレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-125

タオテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号・C-126

今月のむーちゃん&ゲー太郎

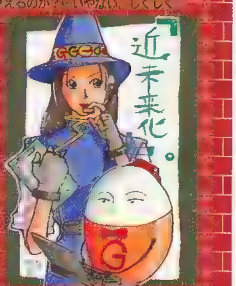
ういっす、前号から本誌の担当になりました。これでむーちゃん復活の兆しが見えるのか？ーいやない。しくしく



（大阪府　ハニックアタックくん）
☆ぜんしも狂喜乱舞？したダンシンクアイ、町中でプレイするには勇気が必要！



徳島県（ピンダーフェナさん）
☆アイランド葉書と一緒に投稿すると、フチケンのとこに埋葬されたままの葉か多いから、むーちゃん宛に単体で投稿してね



（東京都　覆面太郎さん）
☆ThinkPadって小さくて良いよな。PowerBookのでかくて重いことと言ったらもぉ…

はい、今号はここまでです。お便り待ってまーす。宛先はこちらまで。
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社ゲーメスト編集部「むーちゃんまだいるよー」係

'97福袋



等身大ポスター

等身大またまた入るぞ！'96年ゲーメスト大賞受賞タイトル『ストリートファイターZERO2』から、中平先生描き下ろしの、ダン又はさくらの等身大ポスター（180cm×58cm）、どちらか1点が入っているぞ。

ゲーメストオリジナル'97年版スケジュール手帳

これは使える！97年4月から98年3月までのスクール用なのです。表紙はシンプルだけど、中身は吉崎観音先生のイラストをめいっぱい使用してます。

ルーズリーフバインダー

これも使える！去年好評だったので、今年も入ります。こちらも吉崎観音先生のイラストを使用！

以上の3アイテムはもれなく全員に入っています。その他CD、テレカなどで中身は充実間違いナシ。ときめもグッズ、その他今や入手困難なレアアイテムが入ってたりします。
お申し込みは2月28日の消印有効です。

'97福袋 価格3500円 送料:E 通販番号:TP-13

ZIPPO
EVANGELIION
STREET FIGHTER ZERO2



ZIPPO 隆
価格7210円　送料：E
通販番号：ZP-02

ZIPPO ZERO2
価格7210円　送料：E
通販番号：ZP-01

ZIPPO TEST TYPE
価格8240円　送料:E
通販番号：ZP-06

ZIPPO 綾波レイ
価格7210円　送料:E
通販番号：ZP-04

ZIPPO EVA-B
価格8240円　送料:E
通販番号：ZP-05

ZIPPO EVA-A
価格8240円　送料:E
通販番号：ZP-03

THE KING OF FIGHTERS'96



[マチュアコスチューム]
価格35844円　送料：E
Sサイズ
通販番号COS-C1076S
Mサイズ
通販番号COS-C1076M
Lサイズ
通販番号COS-C1076L

[バイスコスチューム]
価格35844円　送料：E
Sサイズ
通販番号COS-C1077S
Mサイズ
通販番号COS-C1077M
Lサイズ
通販番号COS-C1077L





[庵ジャケット'96]
価格30694円　送料：E
Mサイズ:
通販番号COS-C1073M
Lサイズ:
通販番号COS-C1073L
XLサイズ
通販番号COS-C1073XL

[庵ロングシャツ'96]
価格20394円　送料E
Mサイズ
通販番号COS-C1075M
Lサイズ
通販番号COS-C1075L
XLサイズ
通販番号COS-C1075XL

[庵レザーパンツ'96]
価格30694円　送料：E
Mサイズ
通販番号COS-C1074M
Lサイズ:
通販番号COS-C1074L





[京グローブ'96]
サイズフリー
価格10094円　送料：E
通販番号COS-C1078

[京ジャケット'96]
価格35844円　送料：E
Sサイズ
通販番号COS-C1072S
Mサイズ
通販番号COS-C1072M
Lサイズ
通販番号COS-C1072L
XLサイズ
通販番号COS-C1072XL



京ピンバッチセット'96
価格1030円　送料：E
通販番号COS-C1079



[テリーキャップ]
価格3914円　送料：E
通販番号COS-C1080



[VF3ジャッキー革ジャン]
価格49440円　送料：E
Sサイズ 通販番号COS-C1080S
Mサイズ 通販番号COS-C1080M
Lサイズ 通販番号COS-C1080L
XLサイズ 通販番号COS-C1080XL
※ジャッキー革ジャンのみ他商品とサイズが変わります
S胸囲108cm/着丈58cm/袖丈81.5cm　M胸囲112cm/着丈60cm/袖丈84cm
L胸囲116cm/着丈62cm/袖丈86.5cm　XL胸囲120cm/着丈64cm/袖丈[illegible]

COSPA
COSTUME PARADISE

～コスチューム、制服共通サイズ～

Sサイズ	ウエスト58～63cm/身長155～162cm
Mサイズ	ウエスト64～69cm/身長159～167cm
Lサイズ	ウエスト70～74cm/身長165～172cm
XLサイズ	ウエスト75～79cm/身長170～177cm

女神異聞録～ペルソナ～

[聖エルミン学園制服]



[聖エルミン学園男子制服]
価格51294円　送料：E
Sサイズ
通販番号COS-C1087S
Mサイズ
通販番号COS-C1087M
Lサイズ
通販番号COS-C1087L
XLサイズ
通販番号COS-C1087XL

[聖エルミン学園女子制服]
価格40994円　送料：E
Sサイズ
通販番号COS-C1090S
Mサイズ
通販番号COS-C1090M
Lサイズ
通販番号COS-C1090L

プリクラ大作戦

※コスチュームに靴、靴下は付いていません。





[ステッキ]
価格15244円　送料：G
キララ
通販番号COS-C1086
クララ
通販番号COS-C1085

[キララコスチューム]
価格35844円　送料　E
Sサイズ
通販番号COS-C1084S
Mサイズ
通販番号COS-C1084M
Lサイズ
通販番号COS-C1084L

[クララコスチューム]
価格35844円　送料：E
Sサイズ:
通販番号COS-C1083S
Mサイズ:
通販番号COS-C1083M
Lサイズ
通販番号COS-C1083L

スーパーリアル麻雀PV

[月波学園高等学校女子制服]

校章付き



[月波学園高等学校女子制服]
価格35844円　送料：E
Sサイズ
通販番号COS-C1088S
Mサイズ:
通販番号COS-C1088M
Lサイズ:
通販番号COS-C1088L
XLサイズ
通販番号COS-C1088XL

NOëL

[江珂女子高等学校制服]



[江珂女子高等学校制服]
価格35844円　送料：E
Sサイズ
通販番号COS-C1089S
Mサイズ
通販番号COS-C1089M
Lサイズ
通販番号COS-C1089L
XLサイズ
通販番号COS-C1089XL

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ケ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円		D	3個まで……200円
B	2個まで……100円		D	4個以上……400円
B	3個以上……200円		E	何個でも……500円
C	1個なら……200円		F	何個でも……800円
C	2個以上……400円		G	単品発送……800円
			H	何個でも……(サービス)無料

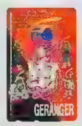
◆たくさんの商品を買った場合は、その中送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：まるるんテレカ１枚……100円（A）
七瀬葵ナコルルマグカップ（単品発送）……800円（G）
ビリー・カーン革ジャン……500円（E）

以上の商品を、一括注文された場合の送料はＧ＋Ｅ＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

				
①コインホルダー:10点	②ゲレンジャーテレカ:20点	③吉崎観音テレカ:20点	④システム手帳:30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部　☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（制作室の永野です。）
☆…じゃ、そゆことで。

VF3大会結果報告Vol.3。前号で店舗大会を突破したオレはいよいよ地区大会、東京第二エリア大会へと駒を進めることに。去る1/25全国を賭け猛者どもが集った。有名人は他エリアだろうと思っていたらキャサ夫氏、新宿サンに電気街の面々など実に錚々たるメンバー、実は結構な激戦区。そんな中、順調に白星を積み重ね三回戦でキャサ夫氏とあたることに。結果は1－3で負け。悔しいのはキャサ夫氏の引き出しを存分に引き出せなかった事と喰ってやると言いつつも心の中では負けて当然という自らの心のあり方。けど大会自体楽しかったし、VF2の頃から手を合わせる機会がなかったので公式戦でキャサ夫氏と戦えたことは負けてしまったものの非常にうれしかった。う～ん、われながら小市民。
（ちなみに優勝はキャサ夫さんと電気街の青さんウルフでこの二人が全国行き、でした。まだまだ書きたいことあるのにスペースが足んないっス。もう限界。）

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面)を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150－4－98420	千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 新声社 DSB 15

料金 / 特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

通信欄

送料　円

払込人住所氏名（郵便番号　）住所・氏名はフリガナをふってください

※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4 98420（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

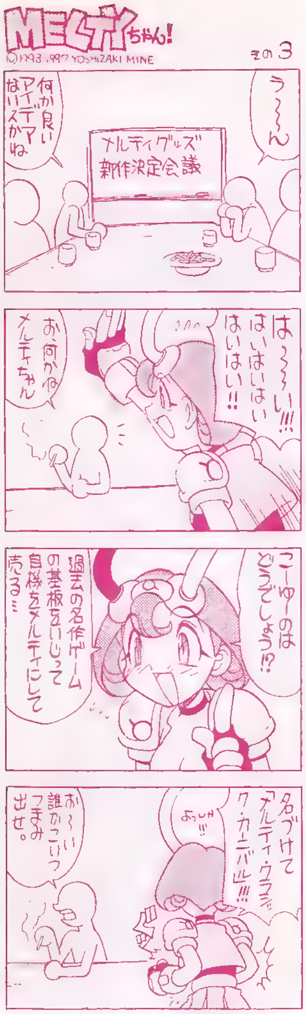
金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱



ゲ屋瓦板

1997./3.15
瓦板第94号

寒さ本番!負けるな受験生!

ども!メルティでーす。いやーもーインフルエンザって大変よねー。ホンコン型だか安産型だかしらないけど、程度ってものをわきまえてほしいわよねぇ?ひょっとしてこれは某国の侵略とか…?もしかして君は…!いやー!助けてー!(何者かに連れ去れるメルティ…)と、とりあえずインフォメいって!ちょっとウソよウソだってば。

超充電超完了 速攻CD21日発売

1年の歳月を経て帰ってきた謎のデタラメコミックCD、その名も「速攻生徒会2」!新キャラ百地さとみを迎えての修学旅行編に君もレッツテックイン! 全編完全オリジナル、もちろんラジオOAもないぞ!そしてゲ屋だけの購入特典を現在企画進行中!こいつぁ見逃せない!店頭チェックに走れ!

ゲーセン速報!君のハートにコスモ

前回で大スクープったゲーセン情報の続報を!現在この夢のアミューズメントスペースの名前を読者の皆さんから大募集!特に締め切りはないけど、思い立ったが吉日、今すぐポストへ君もゴー!採用者にはメルティからプレゼントあげちゃう。応募先は下記東京店担当木村さんまで。

スゴイよコナミさん 青春とときメモの巻

久しぶりの登場、すごいよコナミさん、今回はまとめて6点、全20種のアイテムを見よ。

3月14日発売
●アートクリスタル2種
1500円(別)
●おはようマグ12種
各1600円(別)
●おやすみパジャマ
6800円(別)
3月28日発売
●ときめきCDケース2種
各2000円(別)
●ときめきギャラリー2種
各1800円(別)
●私立きらめき高校
通学定期入 2800円(別)

特に定期入れは要チェック、予約忘れないでね!

2月下半期のイベントスケジュール

15日(土)	神保町	X-MEN大会
	大阪	DEAD OR ALIVE大会
	名古屋	スーパーストⅡX大会
	札幌	バーチャファイター3大会
	仙台	ウォーザード大会
16日(日)	神保町	Vハンター大会
	大阪	ストEX大会
	名古屋	リアルバウトSP大会
	札幌	侍魂天草降臨大会
	仙台	ときメモぱずるだま大会
22日(土)	神保町	侍魂天草降臨大会
	大阪	ティンクルスター大会
	名古屋	Vハンター大会
	札幌	リアルバウトSP大会
	仙台	XvsSF大会
23日(土)	神保町	侍スピリッツ大会
	大阪	餓狼伝説ラリー大会
	名古屋	リアルバウトSP大会
	札幌	ティンクルスター大会
	仙台	KOF'96大会
3/1日(日)	神保町	マジカルドロップ2大会
	大阪	リアルバウトSP大会
	名古屋	侍魂天草降臨大会
	札幌	鉄拳3大会(仮)
	仙台	侍魂天草降臨大会
3/2(日)	全店	月間イベント決勝

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは14時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

3/15号 ゲームイベント優先券

ゲ屋推薦 CDコレクション



■DEAD OR ALIVE
PCCB-228 ¥1500(税込み)

モデル2の野心作、テクモのデドアラ。全体的にどことなく東洋風な音楽は、デモ音などのおなじみからSEまで、かゆくないところまで手が届きまくりのCD。唯一難点をあげるとしたら、このCDでゲームができないってとこくらい。丹下桜、冬馬由美、青野武(渋!)等のボイスをレッツサンプリング!等使い方もさまざま。移植されてからじゃ遅い!

新商品ラインナップ

(2/21〜2/28 価格はすべて税込み)

CD

2月21日 ティンクルスタースプライツ
●ポニー ¥1500 ★★
菊池志穂のSUPER RADIO vol.2
●NECアベニュー ¥2500
月刊井上喜久子3月号
●ポニー ¥1200 ☆
卒業クロスワールドドラマCD
●ポニー ¥2500 ★
速攻生徒会2
●キング ¥2800 ☆☆★★
心よ原始に戻れ/高橋洋子
●キング ¥1000 ★★★
I MISS YOU/田中勝己
●ソニー ¥1000 ★
同級生ドラマCD3
●ピンクパイナップル ¥4000 ★

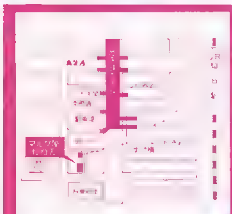
VIDEO・LD

2月21日 バーチャファイター3
VOL.7 サラ
VOL.8 ジェフリー
VOL.9 舜帝
●コロムビア ☆☆各¥2884
ストリートファイターⅢ
●ビクター ¥3500 ☆
ソウルエッジ(PS版)
●BMG ¥2900

グッズ

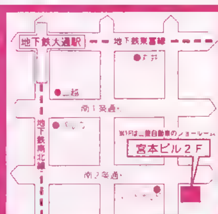
2月28日 ときめきメモリアルキーホルダー
●コナミ 全12種 各¥1236
ときめきメモリアルおやすみ枕
●コナミ 全12種 各¥7004
※各キャラ別おやすみCD付き!
2月末日 同級生・同級生2/下級生トレカ
●アートプレスト 各¥400

ゲ屋仙台店 3月の定休日10日



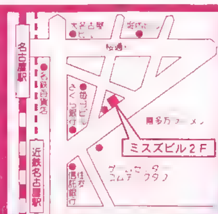
〒980仙台市青葉区中央4−9−13
仙台ホリビル
TEL 022−712−4787
営業時間 11:00〜19:00

ゲ屋札幌店 3月の定休日10日



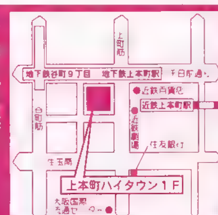
〒060札幌市中央区南二条西1−1宮本ビル2F
TEL 011−233−0238
営業時間 11:00〜19:00

ゲ屋名古屋店 3月の定休日10日



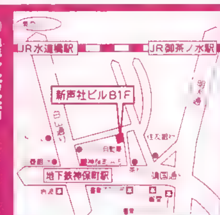
〒450名古屋市中村区名駅4−4−19
ミスズビル2F
TEL 052−583−2970
営業時間 11:00〜19:00

ゲ屋大阪店 3月の定休日10日



〒543大阪市天王寺区上本町6−3−31−119うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06−775−9348
営業時間 11:00〜19:00

ゲ屋神保町本店 3月の定休日10日



〒101東京都千代田区神田神保町2−26B1
TEL 03−3293−9395
営業時間 11:00〜19:00

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評 APAPA

同人誌が高価すぎる、という僕の私見に対し、イベントスペースの値段やカラー、部数などの事情を知って言ってるのか、という意見があったが、当然、知って言ってます。結局、書き手側の事情を買い手に押しつけるかどうかで、僕はそこでなく作品に値段を付けるべきだと主張します。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、3月29日発売号締め切りは2月20日、4月15日発売号締め切りは3月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「6月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

オオカミのあしあと



桜吹雪発行A5判オフ132頁表紙2色。1000円の無記名小為替+270円切手にて。

「ゲーム発売5周年を祝して、5年間描き溜めた餓狼の漫画を1冊に収録しました」

ギャグ中心の個人誌でアンディが多め。餓狼1からKOFまで網羅。三頭身から七頭身、4コマからショートギャグまで、ボリュームたっぷり。

（〒922-04 石川県加賀市片山津町タ-6-3 佐藤清美）

東京フレンズ番外地



ガラパゴス・U・I発行A5判オフ68頁表紙6色。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「ちょっとジョーの出番の多いオールキャラギャグ本です」

ラスプロのギャグ本。絵柄の違う執筆陣だが、不思議とギャグのノリが似ていて、本としてうまくまとまっている。

（〒270 千葉県流山市流山1-258-2 ルックハイツ流山302 小杉あやこ）

FMNF



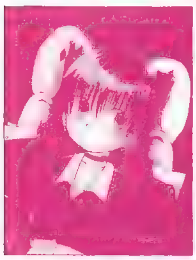
FMNF発行B5判オフ42頁表紙3色。300円分の無記名小為替+270円切手で。

「元気だして行こう！ 人生これみな冒険！」

マジシャン多めで、ややギャグ寄りのD&D二人誌。ちょいと雑な作りではあるが、友人と楽しく好きなゲームの話で盛り上がっている感覚で楽しめる本だ。

（〒155 東京都世田谷区北沢5-31-9 浅井方 FMNF）

それいけ!ロリータ危機一髪



UNION JACK発行B5判オフ44頁表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「京×庵のギャグ本です。なんとなく女性キャラ多し」

㋳系だけど、極端な拒否反応のない人ならOKのギャグ本。けっこう独特なノリ&ネタなので、ほかと一味違ったギャグ本を読みたい人は買い。

（〒710-01 岡山県倉敷市福江779-1 平井奈緒美）

はじめてみつけた宝ものは少年みたいなあなたのこと



MAUVE・DISH発行A5判オフ48頁表紙2色。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「リムルルとガイラのほのぼのカップリング本です。少女マンガを目指しました」

明るいリムルルの、それだけじゃないという部分と、ガイラの包容力を描いた二人誌。カップリング賛同者は買いだ。

（〒355-03 埼玉県比企郡幾川村瀬戸325-3 大川靖代）

LOVE PHANTOM



るんたったカンパニー発行B5判オフ40頁表紙2色。700円の無記名小為替にて。

「ブライアンツラブラブの方に……」

ジャッキーとのかかわり合いの中で、過去の記憶を取り戻すサラ、という話。暗くならない爽やかな味わいがいい。

（〒441-12 愛知県宝飯郡一宮町一宮上新切386-4 佐藤るり子）

続・チャイニーズサイコ物語



りとるくらぶ発行B5判オフ84頁表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「中国チームシリアス本です」

VSゲーニッツを中心に置いた、アテナ&ケンスウのカップル本。絵、演出など課題は多いが、正面からストーリーを描く姿勢がいい。彼らが心のなかで主人公の人は買いだ。

（〒238 神奈川県横須賀市三春町5-58 金堀アパートA-506 平良真由美）

残月



水上音楽室発行B5判オフ34頁表紙カラー。350円分の無記名小為替+190円切手にて。

「庵特集です。彼の屈折した性格の原因を考えてみました」

地味な絵柄ながら、それを生かした演出で、作りも丁寧な本。ギャグ、シリアス半々。

（〒167 東京都杉並区清水1-23-10 萩荘205 永島方 水上音楽室）

PANDEMONIUM中ノ巻



フリーシークラウズ発行B5判オフ168頁表紙カラー箔押し。1600円の無記名小為替+310円切手で。

「FFⅡ半オリジナル第2弾です。前作を上回ろうと頑張りました」

ストーリー的には王女の誘惑、パラメキアの闘技会など。キャラ重視のシリアスもので、FFⅡプレイヤーなら、途中で挫折した人も読んで吉。

（〒121 東京都足立区花畑3-35-14 中西和 G係）

彼女の大切なもの



NIKKA発行B5判オフ44頁表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「健全な…あすか120%本」

かりな&あすかのハートウオームなエピソード中心。表紙が気に入れば買いだ。

（〒306-02 茨城県猿島郡総和町女沼996-4 関根奈緒美）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して…以上も返事がない場合、郵便事故なども考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。
ミュージックテープ、フィギュア…
は印刷に出ないの…



☆君もゲーセンのゲームを家でやろう！☆

初心者大歓迎・基板をすでにやっている人も大満足！…ガンバリます。

全国通信販売&お店

アーケードゲームショップ

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295

FAX&るす電：052-262-2373

住所〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間
お店 …………… 11：00AM〜7：30PM
通販TEL ……… 10：00AM〜10：00PM
毎週水曜日は定休日です

お店にぜひ遊びに来てね。ゲーム大会を定期的にやっています。
マイナーなゲームでもやります。リクエストまってます。

THE基板

ぜひ価格リストを請求してください。いっぱい基板ありますよ〜♡。郵送またはFAXいたします。
お電話・FAXお待ちしています。

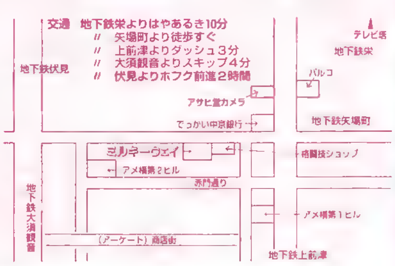
カプコン	
ストリートファイターⅢ	予約受付中
ヴァンパイア新作	予約受付中
ウォーザード	TEL
ストリートファイターEX	TEL
X-MEN vsストリートファイター	TEL
D&D	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ	25,000
ストZERO2アルファ	TEL
ナムコ	
鉄拳3	予約受付中
鉄拳シリーズ	TEL
ソウルエッジシリーズ	TEL
スーパーワースタ'96	28,000
イシターの復活	85,000
フォゾン	65,000
コナミ	
グラディウス（H付）	38,000
グラディウスⅡ	24,000
グラディウスⅢ	28,000
悪魔城ドラキュラ	78,000
セガ	
バーチャシリーズ	TEL
デカスリート（カセット）	TEL
上海万里の長城（カセット）	20,000
イントロドンドン（カセット）	15,000
蒼穹紅蓮隊（カセット）	48,000
アウトラン（自作P付）	TEL
タイトー	
Gダライアス	予約受付中
サイキックフォースEX	TEL
レイストーム	TEL
ナイトストライカー（P付）	78,000

コントロールBOX 全機種有り！
マージャンパネルも有り！

筐体・大型物 取り扱い可！
中古はケースバイケースになります。まずはお電話下さい。

NICOS
ニコスカードがご利用できます

●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc、各種取り扱っています（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばって応えていきたいと思います）。
●初心者、大・歓・迎！！（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）
●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）。
●新作ゲーム、なんでも予約OK！

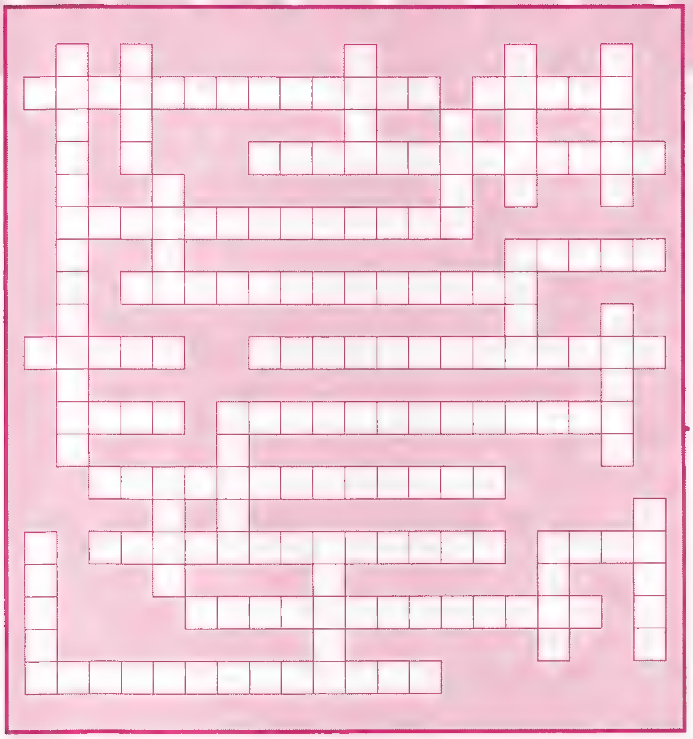


アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜！？でもいっしょうけんめいやります）

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください

スケルトンパズルNo.14

出題：APAPA



久々にフツーのスケルトンかと思うと、4、5、13文字限定。ついでに答えは混入されたダミーのゲーム名と、ちょっと変化球だぞ。締め切りまでがちょっと短いから、気合入れて瞬殺すべし。

解き方

スケルトンパズルは、ゲーム名群にあるゲーム名を、文字数と重なる文字を基準に、あらかじめ書かれた枠に収めていくパズルです。（ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、ゲーム名は余らせず、上→下か、左→右の方向にのみ読みます）

そうして、すべての枠を埋めても、リストのゲーム名が一つあまります。そこで今回の解答は『その余ったゲーム名』とします。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、2月28日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『スケルトンNo.14』係あてに送ってください。

正解者の中から、自作自受を心得る5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ところで、ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、明日に向かって解くべし？

（ゲーム名リスト）

- ○ウィロー
- ○ガズラー
- ○コラムス
- ○ジービー
- ○ハイホー
- ○ハチョウ
- ○バツグン
- ○プーヤン
- ○モウジャ
- ○モクゲキ
- ○アウトラン
- ○オーダイン
- ○ガンネイル
- ○ガンバード
- ○ゲンシトウ
- ○ジーロック
- ○ソルバルウ
- ○タフターフ
- ○ダライアス
- ○トライゴン
- ○クイズドレミファグランプリ
- ○ザグレイトラグタイムショー
- ○ティンクルスタースプライツ
- ○トクシュブタイユウエイジイ
- ○トコロサンノマアマアジャン
- ○ファイティングファンタジー
- ○マーヴルスーパーヒーローズ
- ○マジェスティックトゥエルブ
- ○マホウケイビタイガンホーキ
- ○ミスターヘリノダイボウケン
- ○ミスティックウォーリアーズ

当選者発表

『スケルトンNo.13』の正答率は、ほぼ100%、正解者難易度アンケートはVH9%、H16%、N33%、E34%、VE7%、無回答1%と、イージーからノーマルという結果。

長いゲーム名が確定しやすいので、簡単な印象になってますね。

問題文中「22コのゲーム名」は、これは24コの間違いですね。原稿が間違ってました。ごめん。

で、図が何であんなになってるかなぁ。左右対称の図なのに、非対称にされちゃってますね。これのせいで22コしかゲーム名が収まらなくなってて、僕の間違いと合体技で混乱の度合いが妙な味わいになってしまってたりします。

う〜ん、原稿が遅れ気味なのが、原因の一端だったりもしますので、がんばります。応援よろしくくだす。

◇当選者◇

PN 篠原一樹さん（東京都）
PN 御剣亮君（神奈川県）
PN ゆうづきひかるさん（岡山県）
PN らごうさん（兵庫県）
PN 冴月玄之丞君（徳島県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

白井貴子さん、斉藤英幸君、すべてのゲーム名を収めるのでいいのだ。22でなく24コだったんだけど〜。平野賢一君、誰が好き好んで解けない問題なんか作るもんか〜い。海賊揚げさん、4文字判明で推理して解答という人も多かった。梅野コージさん、パズルでの気分転換って、どこからどこへだろね？　眠多さん、僕のお茶目さはちょっとどころか度を越してるらしいぞ。井上博之君、パズル解けなかったけど出すだけ出すっていうハガキも歓迎です。で、年賀状くれたみんな、ありがとね〜、ってとこで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーで!!

今月の残念賞



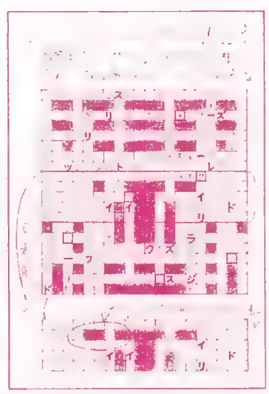
PN CNP君（東京都）㊣
今回のM改………ではないぞ。しかし………確かに似てるのだ。



PN かきのたね君（愛知県）㊣
僕もサイズの合うヘルメットとか探すと女性用だったりするな…。



PN えみりんさん（北海道）㊣
獅子頭って書いて「ししとう」って読んじゃうと、なんだか獅子唐。



森岡秀樹君（大阪府）㊣
せっかく左右対称と思わしといて、斜めに対称にしといたのに〜。



PN 武術師さすけさん（福岡県）㊣
今回のM改ハガキ。そうそう、むーちゃんはむっとしているのだ。

気分あらたに超発進!!
対戦アイランド

先号から再スタートをきった対戦アイランド。本家アイランドに負けないくらい盛り上げていこう。

新案内人：SC派ぴぐ



（大阪府 エムハラ君）ちょっとダメな気もするが、ちょっとイイよーな気もする。

今回からまたしても担当者交代です。新案内役として、ぴぐがお相手を務めさせてもらうことになりましたので、今後ともよろしく。

さて前回、前案内役のNORICKから提案のありました「待ちやハメって一体なんだろう。その定義を問う」ですが、さすがにこの原稿を書いている時点では反響がきてないので、いましばらくお待ちを。

というわけで、今回はお便り募集の告知と共に、どんなコーナーがあるか再確認だ。

こんなコーナーがあります

●レッツゲーセン

「もう巷ではやってないんだけど、どこか盛り上がっているところはありませんか」とか「どこどこでは○○が大フィーバー中です」といった情報を待ってます。

「このゲーセンにはウマい人がいっぱいいる」というような「プレイヤー」に関する情報もお待ちしてます。

●アナタのお悩み、ワタシが解決

昇龍拳が出ない、サイクロップスのJ（大P→下大K→スーパーオプティックブラスト）→小K→中K→大K→ラピッドパンチ（5発）→中P→SJ（小P→小K→中P→中K→スーパーオプティックブラスト）ができないのでコツを教えてください、などアナタの抱えるいろんな悩みを解決します。

ゲーム内容に関すること以外でもOK。

もちろんボクのほうでも答えていきますが、ほかの読者のみなさんの「オレはこうだ」という意見も待ってます。

ちなみにハガキを出すときは「Q&Aコーナー」でいいです。

●自分の考える○○

たとえば、前回募集した「待ち、ハメの定義」や「対戦のマナー」などなど、自分なりの意見・考え方を送ってください。ただし、相手を論破することに傾倒するあまり、他人に対する誹謗・中傷になったりすることのないようにしてください。

●マイ・ゲーセンライフ

ゲーセンで起こった日常のささいな出来事をカル～い気持ちで送ってみてください。「やっと、○○クリアできました」とか「この前ゲーセンに田村正和がいたので、びっくりした」とか、なんでも結構です。

●お店からの情報

「○月×日に大会やるんで、ぜひ遊びにきてください」「ウチには○○が何台置いてあって非常に盛り上がってます」みたいな感じで、お店からの情報・アピールをお待ちしてます。



（愛知県 DEN君）ゲーマーには春夏秋冬関係ナシ…と言いつつ春が待ち遠しい今日この頃。



（東京都 96・さるさん）格闘以外のネタも募集中。

そのほか、当コーナーに対する要望、イラストなども常時受け付けてます。

「対戦アイランド」係まで、どしどし応募してください。

では、最後に一通お便りを紹介しようと思います。

私のクールダウン法

よく、「台を叩くのは良くない」という人がいますが、誰でも台を殴りたくなるぐらい悔しい思いをしたことがあるはずです。我慢しろと言われても怒りをムリヤリ抑えるのはかなりキツいので、一度、「私のクールダウン法」と称して、溜まった怒りを発散する方法を募集してみてはいかがでしょうか。

ちなみに僕の怒り発散法は、まず対戦コーナーを離れ、得意な一人用のゲームをやったり、コミュニケーションノートを読んで楽しんだりすることです。そうしてるうちに気分も落ち着いてきて、新たな気分で対戦を楽しめるでしょう。ほかにもいろいろあると思うので、なにかいい案があったら教えてください。

（東京都 Mr.イラン人君）

☆自分なりのクールダウン法。そこらのモノに当たり散らすより、ずっと建設的な怒り発散法だよね。怒りをそのまま露にするのではなく、ウマく形を変えて体から抜き取る方法もちょっと考えれば思い付くハズ。

それでは、また次号で。



（岐阜県 JET君）座ってても悪かぁないと思うけど、周りに気い使えよ。

ゲーメスト/コインジャーナル共催

第9回 ゲーム懸賞論文 第1席

遊技性論 〜もしくは、暇潰しの為の考察

戸高 剛志さん(東京都)

1・ある疑問

…たとえば、「オペレーションウルフ」で、画面上にあるヤシの木を撃つと、木が揺れる。

…たとえば、「バーチャファイター」で、ハイキックを受けたキャラクターはきりもみ回転しながら吹っ飛んでゆく。

…また、たとえば、「リッジレーサー」は車がハンドルに忠実に動き、逆走することさえできる。

いきなり何の話か?まあ、聞いてくれ。

以上の三つには共通項がある。

第一に、ゲームの進行それ自体には、さして影響しないこと。

第二に、いずれもプレイヤーのアクションに対するリアクションであること。

そして第三に、これがもっとも重要なことだが、いずれもプレイヤーにとって「面白い」ということである。

この種の「面白さ」は、ゲームにとって、非常に価値のあるものだと考えられる。だが、なんと呼ぶべきなのだろうか?

「ゲーム性」と呼ぶのは適当ではない。「ゲーム性」とは一言でいえば〝駆け引き〟を意味し、駆け引きとはゲームを進行させるためにどのような選択肢を選んでいくかという判断のことである。今話題としている「面白さ」は、ゲームの進行には影響の無いものであるから、明らかに異質のものだ。

では、なんと呼ぶべきなのだろうか?

2・「遊び」という視点

ビデオゲームの中だけで問題を論じても、普遍性のある結論を出すのは難しい。そこで、前述の疑問に対する回答を導くために、いったんビデオゲームの話題から離れよう。

スポーツは一種のゲームであるといえるから、これを一例としてあげるのがわかりやすいだろう。ここでは、とりあえず数々のスポーツの中から「ゴルフ」を題材に選んで話を進めたい。

さて、私の聞いた話によると、「ゴルフ」というスポーツの起源はこうである。

昔、イギリスのある地方に住む羊飼いが、暇潰しに一つの遊びを始めた。布を丸めて作ったボールを、羊を追うための棒を使って転がしあうというものである。この遊びがやがて羊飼いから一般の人々に広まり、ルールが形成されてできあがったのが、現在のゴルフであるという。

ここに注目すべき点がある。

前述の話を逆にいえば、ゴルフが成立したのは、羊飼いの始めた遊びにルールを付けるだけの価値があったから(面白かったから)だ、ということになる。

これをさらに踏み込めば、もしも棒を使ってボールを転がすという「遊び」が面白くなかったら、誰もそれにルールを付けようとはしなかったし、当然ゴルフも成立しなかっただろうといえよう。

さて、ここでビデオゲームの話に戻ろう。

1で注目した「面白さ」は、「プレイヤーのアクションに対するリアクションである」という特徴があった。ゴルフの例でとりあげた「遊び」も、この点で共通する。「棒でボールをたたく」がアクションで、「ボールが転がってゆく」というのがリアクションであると言えるからだ。

となれば、1の疑問に対する答えも、ここにありそうだ。1で扱った「面白さ」は、「遊びとしての面白さ」であると言えるわけだから、この種の面白さのことを、「遊技性」と名付けるのがふさわしいのではないだろうか。

この考えに基づけば、ゲームはこう定義することができる。

「あらゆるゲームは、その原形となる『遊び』が存在し、そこにシステム(ルール)を導入することで成立している」

そして、ビデオゲームにおいて、この「遊技性」が何によって構成されるかと言えば、それは「アクションとリアクションの関係」を象徴しているもの、すなわち、

「ボタンを押し、レバーを操作することによって、画面上でどんな変化が起きるか」

…によると言えるだろう。

3・「遊技性」の具体的解説

前述した「遊技性」は、ゲームのジャンルによって異なった形を持つ。

たとえばシューティングゲームなら…、

「レバーを操作すると、自機が動く」

「ボタンを押すと、弾が出る」

「弾が敵に命中すると、ダメージを与える」

…などが、また格闘ゲームであれば、

「ボタンを押すと技が出る」

「特定の操作(コマンド入力など)をすると、通常とは違う技が出る」

「技が相手に命中すると、相手がダメージを受ける」

…などが、それぞれ遊技性を形成している。おそらくゲームのジャンルの数だけ遊技性の形は存在し、逆に、新しい遊技性を提唱できれば、新しいゲームのジャンルが生まれるだろう。たとえば「回転させ、積み上げ、そろえる」という遊技性を持ったテトリスが、「落ちものパズルゲーム」というジャンルを作ったように、である。

優れた遊技性とは、アクションとリアクションの関係が良好であることによって得られると思われる。たとえばシューティングゲームなら、レバーとボタンによる自機の操作感覚が良く、自機が弾を撃ったとき、そしてそれが敵に命中したときに起きる爆発のグラフィック、SE等の表現が調和しているものが遊技性の高い(=遊びとして面白い)作品であるということだ。

同様に、格闘ゲームならあるキャラクターが出す技、ならびにそれを受けた相手キャラクターのダメージの表現に、違和感がないものが遊技性が高いということになる。

4・「遊技性」の利用

「遊技性」の概念は、ゲームの面白さを説明する際、またはヒット要因を分析する際、有効な道具となると思われる。

実際のゲームを見よう。

システム(つまりはゲーム性)に問題があるのに、ヒットし続けたゲームが過去幾つかある。最近の例では、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」(以後KOF)シリーズがこれにあてはまるだろう。

このシリーズは、全般にゲームバランスを崩す必殺技がいくつもあり、また、チームの残り人数が優勢な側であっても、現在闘っているキャラの体力が少なければ「超必殺技」が使えてしまう、というシステムの矛盾がある。にもかかわらず、「'94」「'95」のいずれもヒットし、丸一年ゲームセンターで稼働し続けた。

二、三カ月のヒットなら一過性のブームで説明がつくが、人気が持続するとなればそうもいかない。

では、ヒットの原因はどこにあったのだろうか?「遊技性」の概念を用いつつ、その分析を行おう。

「遊技性」の観点から見れば、格闘ゲームにとって大切なものの一つにキャラクターの個性があり、もう一つに技とそのダメージの表現があげられる。

この二点において、KOFシリーズは良くできていた。

先に述べた「個性」とは、



(宮崎県 PN.SUBARUさん)

キャラクターの背景設定などのことではなく、あるキャラクターと他のキャラクターの見分けが、一目でつくかどうかを意味する。言い換えれば、キャラクターの差別化がうまいかどうか、ということである。

KOFの場合、キャラクター一人一人のファイティングポーズが違い、それによりシルエットがまるで違っていた。たとえば、同じ投げ技が得意なキャラクターでも、クラークと大門とで見分けがつかないなどという人はいないであろう。

更に、各キャラクターの動きに特徴があり、動きを見れば、それがどのキャラクターであるのかが大体わかるようになっていた。特に「'95」で登場した八神庵の蛇を思わせる動きは、非常にインパクトがあった。

さて、それでは「技とそのダメージの表現」はどうだったか？

KOFにおいて、キャラクターが技を使ったときの効果音、炎や電撃のグラフィックなどは、特に独創的というわけではなかった。だが、適度に派手で、技が相手に命中していることをプレイヤーに伝えるというエフェクトの目的を十分に果たしており、技が決まることが確かに「面白い」のである。

ところでKOFとは逆に、システムは良くできていたのに、ヒットしなかった、あるいは人気が続かなかったゲームがある。ここ最近作られたポリゴン格闘ゲームの多くが、それに当てはまるだろう。

このジャンルのヒット作である「バーチャファイター」や「鉄拳」シリーズに比べ、ヒットしなかった格闘ゲームの多くは、概して「遊技性」に欠けているケースが多い。たとえば、キャラクターのシルエットや動きがどれも似通っていたり、技とダメージの表現に発展が見られない、等である。これからのポリゴン格闘ゲームの課題は、この表現の改良にあるのだろう。

なお、これは私見だが、ゲームにとって「リアリティ」とは「説得力のある嘘」のことであって、「現実を忠実に再現する」ことではないのではないか？　モーションキャプチャーを使った「リアル」をウリにする格闘ゲームは、全般に動きがおとなしすぎて、面白味に欠ける(つまり遊技性が低い)と思うのだが…。

5・最後に

私は今回、「遊技性」という概念の提示と、それに基づくゲームの分析を行った。その中で「ゲーム性」と対比しながら論を進めたが、どうか誤解しないでほしい。私は「ゲーム性」が無用だという話をしているわけではない。ただ、「ゲーム性」という言葉では表現できない、しかし重要なゲームの要素の存在を指摘しているのである。

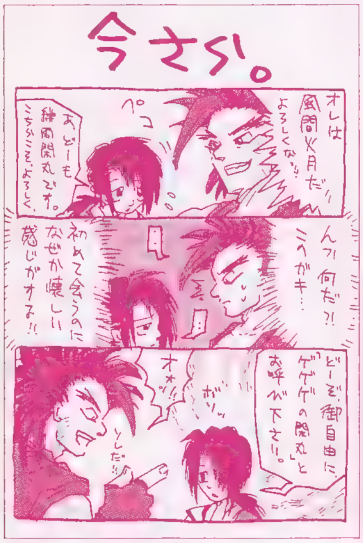
この「遊技性」の概念には、ゲームを分析する上でまだまだ可能性があると思われるし、その一方、理論的な穴もあるだろう。これからどう転ぶかは、この論を読み、理解した人が、それをどう利用するかによる。興味をもった方には、各自考察をお願いしたい。

講評

毎回質の高い論文をお寄せいただいている戸高さん。今回はゲームの「面白さ」をテーマに、「ゲーム性」とは別の視点から普段あまり語られることのないその本質を提示してくれました。

今回もレベルの高い作品が多く、各賞の決定は非常に困難でした。最優秀賞該当作なしとはいうものの、その意味で今回の第1席は限りなく最優秀賞に近いものではないでしょうか。

（松山祐之介）



（東京都　PN.E.あかりさん）

北海油田奪還計画

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

「紫電」「鵬牙」出撃

5面照準パターン「紫電」

油田ステージ

出現パターンを完全に覚えて画面外照準に命をかける　担当：MVP

5面という面は敵の出現パターンを覚えて速攻につぐ速攻をしかけていかないと、あっという間に押されてしまう面だ。

特に紫電の場合追尾レーザーの威力が低いので、なおさら速攻性を要求される。足の速さを生かして次々と撃破していきたいが、堅い敵が多いのでなかなかそううまくはいかない。そういうときは迷わずボムだ。ここで死んではもったいないので、割とあっさりボムを使っていったほうがいいと思うぞ。

一応今回の攻略はボムを1発使ってかなりきれいなパターンにしたつもりだが、これ以外にも危ないと思ったらすぐボムを撃てるようにBボタンに手をかけていよう。ちなみにウェブは全て集中型だ。

A…潜水艦を狙う

最初に出てくる潜水艦は点数が高いのでなるべく高得点を狙いたい。

まずスタートしたら画面の一番上に行き待機する。

潜水艦が出現しはじめると、中央の潜水艦に4ヵ所、左右の潜水艦に1~2ヵ所照準がつくはずだ。ここで発射する。次は左の潜水艦の下から上へウェブを展開しつつ上へ行く。ちょっとU字に動く感じで上へ行く感じだ。MAXになったら発射しよう。こうすると中央の潜水艦が破壊されるはず。

次は左の潜水艦に照準を1~2個つける。これは先ほどの照準が終了したらゆっくり右へ移動していくといい。こうして照準が1~2個ついたら右へ行き、右の潜水艦に照準を4つ付け、残りは後からきた青いザコにかけて発射しよう。

これで左の潜水艦は破壊できるはず。

ここで、右の潜水艦に再び4つ照準を付け、残りを同じく後からきたザコにかけて発射しよう。

これでめでたく終了。青いザコがどちらからくるかで若干動き方が変わってしまうがだいたいはこれでOK。

さて次は左側から2機制圧ヘリがくる（B、C）これは左側の端の下のほうで待ち、照準音が2つしたらすぐに発射。そして画面の右上のほうに行きAの固定砲台に照準し（画面外）すぐに下にさがりつつ制圧ヘリ2機（D、E）に照準して発射。Aの固定砲台は2段階に破壊できる。ここではまだ1段階しか破壊しておらず、2段階目は時間で自爆する。

さて先ほどの制圧ヘリを破壊したら右上に行き、そこで一瞬ねばってから左へ移動。

左にはヘリが3機きているので（I、J、K）、これらに照準して撃とう。ここでは照準がMAXにならなくてもOK。あまり右上で粘ると死ぬぞ。

ヘリを破壊したらあとは右上に行きひたすら照準しては発射をくり返していく。これによってメカ(G)、固定砲台（H、F）、ヘリ（M、L）を破壊していくのだ。

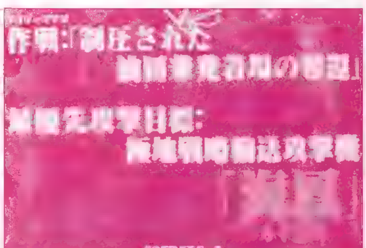
B…また潜水艦

A区間の終わりのほうからつづいてくるところで、右上にいてひたすら照準発射をくり返していると、メカ2機（N、O）が出てくる。このN、Oに対しては両者の真ん中ちょい下ぐらいにいれば緑色の弾を撃ってこないので、その位置をキープしつつ照準発射をくり返す。

画面上にこの2機が出てきて1~3回照準発射をすると両方とも青く激しく点滅するはず。そうしたら左側の奴だけショットで破壊してしまおう。

そのころになると左上に潜水艦が浮上してきている。そこで左に移動しつつウェブを展開し、潜水艦に4つ照準しよう。潜水艦の左下ぐらいから上に抜けていくように移動し、すぐに画面の上のほうを左から右に移動する。この動き方をすると固定砲台2つ（P、Q）に照準がつけられる（画面外）ので、そのまま下に下がって先ほど残しておいたメカ（O）に照準をつけてMAXになったところで発射する。ここは、一番最初に

A区間



まずは中央上にて照準だ。

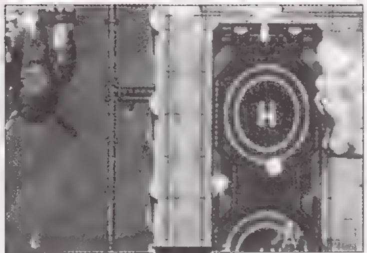


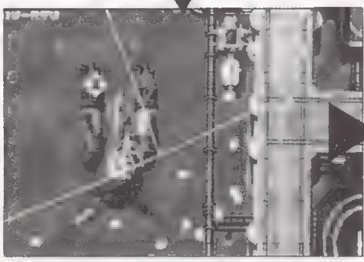
U字に動いて左の潜水艦に照準を1~2個つけつつ右へ

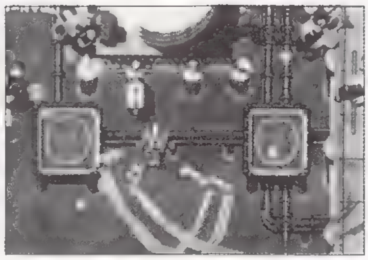


潜水艦と青ザコで完全破壊だ。

B区間


潜水艦と固定砲台及びメカに照準して発射。


弾をかいくぐり潜水艦に照準をつけつつ上へ。


こうなっちまったらもうボムしかねえ。

メカに照準をつけて潜水艦↓固定砲台という流れで動いていってもいい。

さて発射したら固定砲台をQ、Pの順に土台をショットで破壊しよう。このときに潜水艦から多量のばらまき弾が撃たれているがあせらないようにきちんとショットを撃とう。

ここからが正念場だ。ショットで土台を破壊しつつすぐ左のばらまき弾の雨の中に突っ込み、潜水艦に4つ照準をつけすぐに一番上に行く。この弾避けで時間をくってしまうと次の地点でかなりキツくなりボムを使わされてしまうのでなるべく速攻を心がけよう。

潜水艦に照準して上に行くと、固定砲台2つ(S、T)とヘリ4機のうちどれかに照準がかかるので、MAXになったらすぐに発射。これで下に消えていった潜水艦を5倍で破壊できるわけだ。

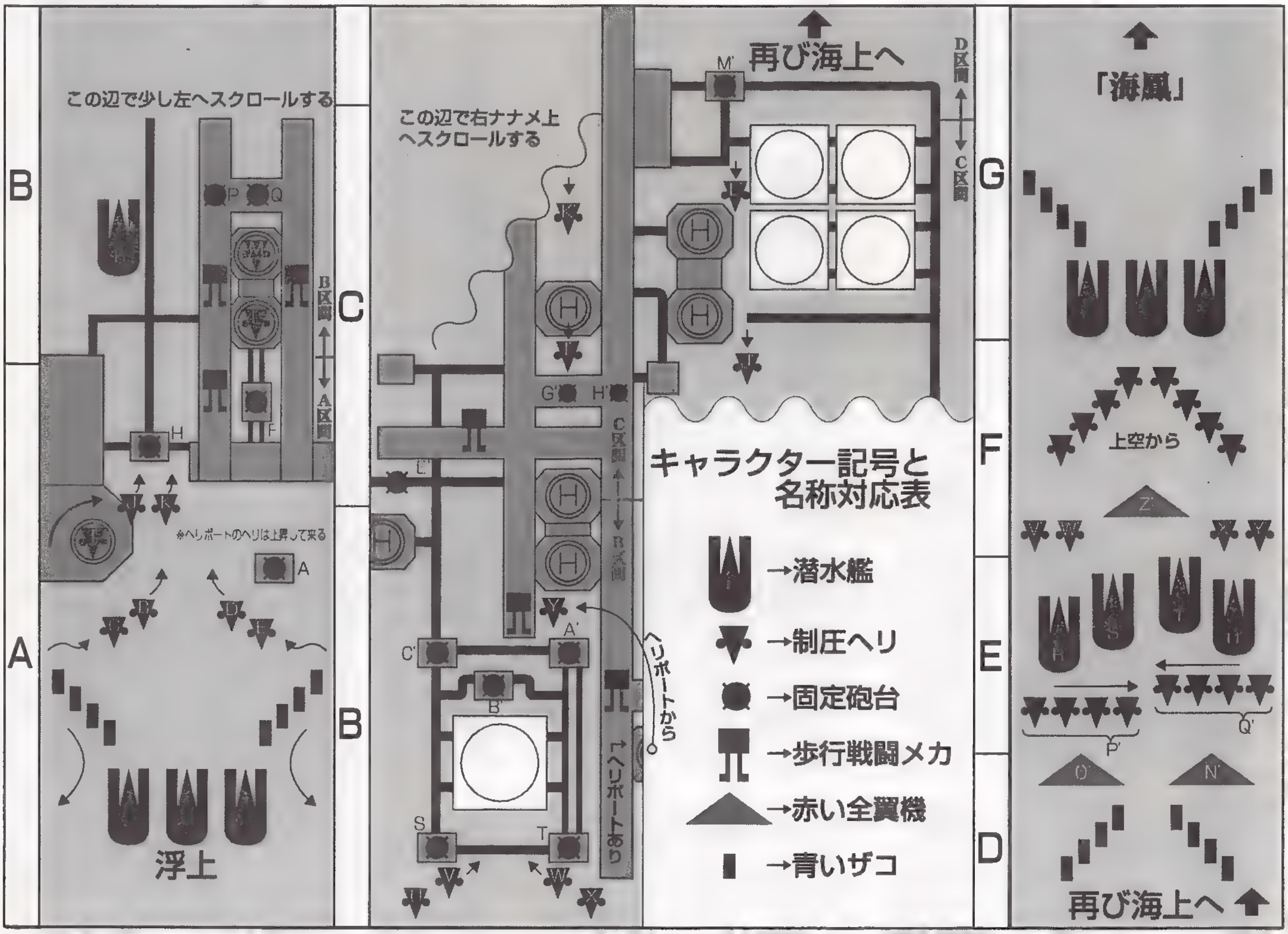
追尾レーザーを発射したらすぐにウェブを展開し、固定砲台の土台×2、ヘリ4機のうち残りの3機に照準して発射する。ここでホーミング弾と通常弾を撃たれるので、左を大きく回るように避けてい

く。潜水艦の弾避けに時間をくわれた場合、ここは修羅場となっているので迷わずボムだ。

左に大きく回りつつ今度は真上に行きつつ左から右へ動く。この動きで固定砲台3つ(A'、B'、C')を画面外にて照準している。そのまま右上を横切っていくヘリ(Y)とメカ(Z)に照準して発射。

もう1回ウェブを開き、土台になったA'、B'、C'に照準して発射してしまおう。

このころになるとメカD'、Zの攻撃がうるさく感じる。そこで、Zは無視してD'を照準発射をくり返して速攻で破壊してしまおう。



5面エリアマップ(紫電)

C…特に気にせず処理

C区間は敵がまばらなため、それほど稼げない。

まずは固定砲台（E'）に照準してそのまま密着している。そしてメカ（F'）が見えたら右上へ移動し、固定砲台2つ（G'、H'）に照準し（画面外）発射。

すぐに左下に少し移動しE'に照準して再び右上まで行きH'に照準したらすぐに発射しよう。

あとはメカ（F'）と後からくるヘリ（I'、J'、K'、L'）を照準して発射しよう。ただここは死なない程度にすぐに発射してしまっていい。

D…ザコを速攻処理

あらかじめ左上に位置してウェブを展開しておこう。すると固定砲台（M'）に照準する。M'が画面上に出たら発射。土台だけになったら照準しつつ下にさがる。すると後方上空に青いザコがたくさん出現するので、これらに照準をかけて土台を破壊しよう。

あとは青いザコの処理だ。青いザコは後方上空に出現したらそのまま前方に消え、その後前方から同高度に出現してくる。

とにかく照準発射をくり返し速攻で青いザコを処理していく。このとき、まず左である程度処理して右に何機か溜まったところで右に移動しつつ照準発射をする。これであらかたの青いザコは破壊できるはず。もしも左側に1～2機残っても無視しよう。

右の青ザコを一掃したら、そのまま上へ行き画面外の全翼機（N'）に照準発射をくり返す。画面外にて2回、画面上に出たら2回照準発射をする。照準が3～4つ付いた音がしたら発射していく感じだ。

だいたい4回目の照準をしたぐらいで、全翼機2機（O'、N'）が弾を撃ってくるので、発射しつつ下に下がろう。ここでショットを少し撃ちつつ右側へ回るようにして弾を避けよう。

弾を避けたら上に行きウェブを展開し、N'に5つ照準を付けて少し左へ行きO'に2つ照準を付けてMAXにして発射しよう。これで全翼機（N'）を破壊できる。全翼機O'は残ってしまうが、紫電の攻撃力ではボンバーを使わないかぎりかなり難しいのでとりあえずここでは無視しよう。

E…右の潜水艦優先

赤い全翼機N'を破壊したら、すぐに左右からヘリ8機（P'、Q'）がくる。こいつらは残しておくと危険なので、どんどん照準発射をしてすぐに壊していこう。だいたい2回か3回の照準で壊していく。まずQ'を4機破壊してからP'を4機、というふうにしていくといいだろう。

このヘリを相手にしているときに下から潜水艦4隻（R'、S'、T'、U'）が浮上してくる。

ここの潜水艦はR'とS'が若干早めに浮上してきて弾を撃たれること必至なので、無視してT'とU'を浮上中から照準発射を2回して倒してしまうといい。浮上中から照準発射をしていればT'とU'にはあまり弾を撃たれないのだ。というわけで右の2隻を優先させよう。

F…ボム発射!!

E区間で残った潜水艦の出した弾を避けていると、左右からヘリ4機（V'、W'、X'、Y'）と全翼機（Z'）が出現する。

そうしたらすぐに拡散ボムを画面中央で使おう。普通のボムでもいいがその場合全翼機Z'を破壊してしまい、20万損をする。

拡散ボムを使い、その間に左右のヘリを倒そう。残っていた場合はすぐに破壊しにいくこと。

全翼機Z'だけになったら、きちんと5ヵ所照準して発射する。そしてこの後上空からくるヘリ8機にかけて倒そう。もしも状況的に厳しいと思ったら全翼機を5倍にして倒すことは考えずにどんどん照準発射して速攻でもOK。

あとはヘリ8機の残りを照準発射で処理しよう。

G…誘導が重要

上から潜水艦3隻が見えてきたら、3隻のうちの中央と右の潜水艦の間を上下する感じで2回照準発射する。ここで潜水艦の出した弾が来るので、一気に左へ行こう。

このときも照準発射をしつつ移動するのだ。これで中央と右の潜水艦を沈められる。もしも照準発射が遅れていた場合でも最低中央の潜水艦は破壊できているはず。

さて、最初に右に位置していたおかげで、潜水艦の弾は右に集まっているので左に来たときにあまり弾はない。ここで潜水艦と左上方からくる青いザコを照準して発射する。

このときに青いザコの出す弾が結構怖いが、あまり動かなければ当たらない。照準発射をなるべく早くするようにしよう。

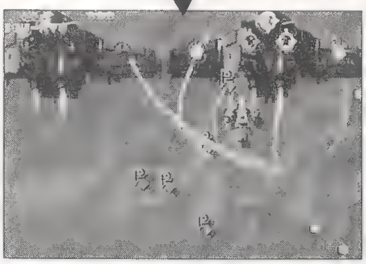
再び左の潜水艦に4ヵ所照準し、今度は一気に右へ行く。ここでまた青いザコがくるので照準して発射しよう。

これで3隻の潜水艦はすべて5倍だ。以上で5面は終了。ボスの海鳳は屠竜と一緒だ。

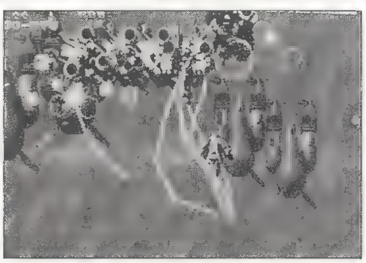
D区間

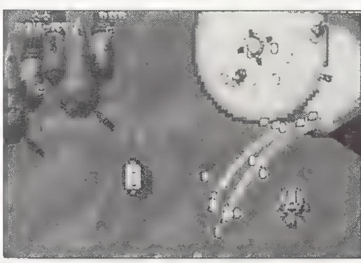

青ザコを速攻で倒しておきたい。


全翼機も速攻が重要。

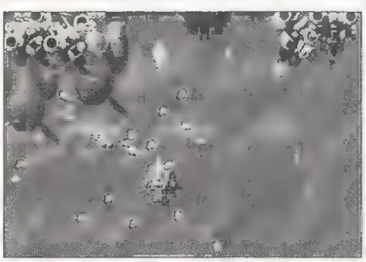

弾を避けたら上へ行き5倍で倒そう。

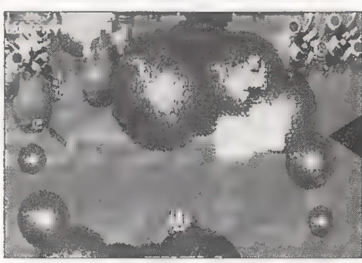
E区間


まずはヘリをすべて倒せ!!

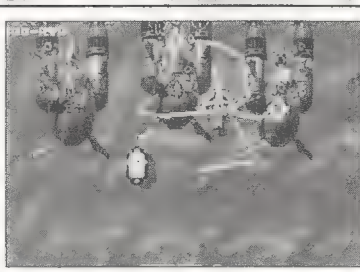

潜水艦は左を無視して右のみ速攻で倒すこと。

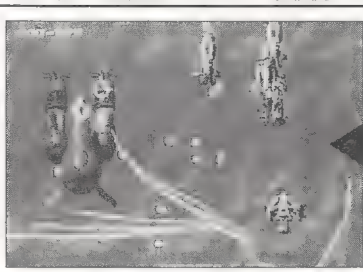
F区間


全翼機とヘリが来たら…、


拡散ボム!!

G区間


まずは中央と右を倒せ。


そして左の潜水艦に照準して右のザコにかける。

5面照準パターン 「鵬牙」

ウェブをチェンジしてファイヤーボールを発射すべき場所であせってレーザー発射しないように。

担当:KMT

ステージ5 海上油田ステージ

●Aエリア

ステージが始まると、この面の作戦内容である「制圧された油田兼発着場の奪還」という文章が表示されるので、このとき自機を「油」と「田」の間に移動させRANDOMのウェブを前方に展開させよう。

しばらくすると画面前方の海面下に潜水艦が3隻出現するので、そのままの位置でRANDOMのウェブを小刻みに振り3隻のうち左と中央のやつを4ヵ所ずつ照準してファイヤーボールを発射する。ファイヤーボールを発射したらウェブをMU-SOUにチェンジしよう。

続いて青ザコの4機編隊が2セット出現するのだが、このとき最初の4機編隊が画面の左右どちらから出現するかでパターンが少し変わる。

左から出てきた場合は、青ザコ4機を照準してレーザー発射。発射後すぐに右へ移動し、2セット目の青ザコ4機と残っている潜水艦を照準してファイヤーボールを発射する。

右から出てきた場合は、青ザコ4機と潜水艦を照準してレーザーを発射。続いて左へ移動し2セット目の青ザコ4機を照準。照準したら右へ移動して再び潜水艦を照準してファイヤーボールを発射しよう。

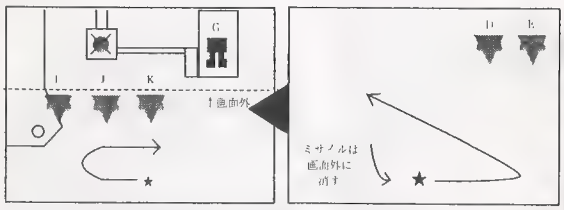
●Bエリア

まずは自機を右上へ移動させMU-SOUのウェブを展開、砲台Aを画面外で照準したらレーザー発射。続いてそのままの位置で砲台Aの土台部分を照準し自機を左へ移動させる。このとき制圧ヘリ(以下ヘリ)BとCが出現するので、ヘリBとCを照準してファイヤーボールを発射しよう。

砲台の土台部分は本来すぐに自爆してしまうのだが、砲頭部分を画面外で破壊した場合は、自爆までのカウントが画面内に出現してから数えられる。このため「画面外で砲頭を破壊、土台を照準」とやれば土台の2万点が獲りやすくなる。重要なことなのでしっかり覚えておこう。

さて、ヘリBとCを倒したらウェブをMU-SOUに戻しヘリDとEを照準しよう。このときヘリにミサイルを撃たれるが、これは画面一番下で少しずつ右に動いてかわし画面外にやって消してしまおう。ミサイルをかわしたら一気に左へ移動しヘリI、J、Kそれと画面外の砲台Hと歩行戦闘メカ(以下歩行メカ)Gを照準してファイヤーボールを発射する。照準する順番としては、D→E→K→J→I→H→Gといった感じだ。ファイヤーボール発射後は、ウェブをMU-SOUに戻し砲台Hの土台をショットで破壊しよう。

Bエリア



K→J→Iと照準したら少し右に戻ってHとGを照準してファイヤーボールを発射。

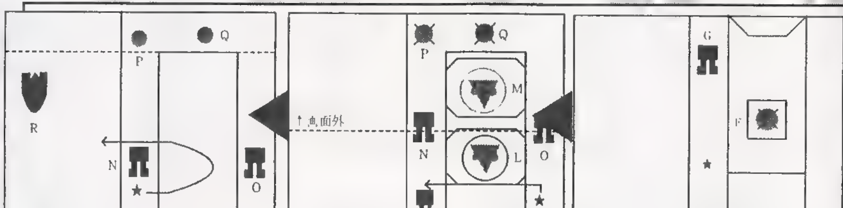
ミサイルをかわしたらDとEを照準し左へ移動。

●Cエリア

まず歩行メカGと砲台Fを照準し、スクロールが進むのを画面下のほうで待つ。スクロールが進みヘリLが画面内に半分ぐらい見え始めたら、一気に前にでて歩行メカNとO、ヘリL、それと画面外のヘリM、砲台PとQを照準してファイヤーボールを発射する。前にでるのが早すぎると、砲台PとQが照準できないので注意しよう。

ファイヤーボールを発射したらすぐにウェブをMU-SOUに戻し歩行メカNとO、砲台PとQの土台を画面右から左へと流れるように動いて照準。さらにそのまま左へと移動していき潜水艦Rを照準してファイヤーボールを発射しよう。

Cエリア



まずはFとGを照準して画面下で待機。

Lが半分ぐらい見えたら一気に前にでてO、Q、M、N、Pを照準してファイヤーボール発射。

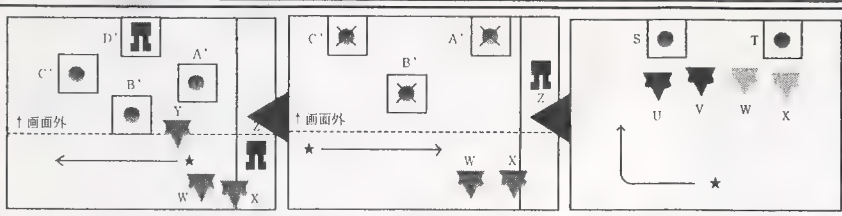
次にMU-SOUでN→O→Q→Pと照準し、潜水艦Rを4ヵ所照準してファイヤーボール。

●Dエリア

ファイヤーボール発射後ウェブをMU-SOUに戻したら、潜水艦Rが発射した弾を避けつつ前へ移動しよう。前へ移動したら、画面外の砲台SとTを照準してレーザーを発射。続いて、すぐに砲台SとTの土台を左へ移動しながら照準する。このときヘリU、V、W、Xが出現するので、UとVを照準してファイヤーボールを発射しよう。ちなみに、砲台SとTの土台は自爆されてしまうことが多いが、それは仕方がないことなので目をつむろう。

ファイヤーボールを発射したらウェブをMU-SOUに戻しウェブを展開しながら一気に画面一番上まで移動しよう。移動したら今度は一気に右へ移動し、画面外の砲台C'、B'、A'を照準してレーザーを発射する。レーザーを発射したら、画面外へ逃げていこうとするヘリWとXを照準しよう。続けて歩行メカZ、ヘリY、画面外の砲台A'、B'、C'、歩行メカD'を照準してレーザーを発射する。レーザー発射後、ヘリYが残るのだが、安全にいくならこいつは逃がしたほうがいいだろう。

Dエリア



W、X、Zを照準したら左へ移動してA'、Y、D'、B'、C'を照準、レーザーを発射する。

画面一番上まで移動したら一気に右へ移動。C'、B'、A'を照準してレーザーを発射しよう。

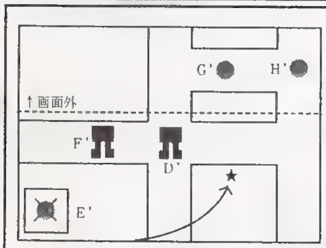
TとSを照準したら左へ移動しVとUを照準してファイヤーボールを発射する。

●Eエリア

ヘリYをやり過ごしたら、自機を歩行メカD'の近くに移動させ歩行メカD'の弾を封じつつスクロールが進むのを待とう。ある程度スクロールが進んだらウェブを展開しつつ右上へ移動して砲台G'とH'を照準、そしてレーザー発射。続いて少し後方に下がって歩行メカD'とF'、砲台E'、さらに画面外の砲台G'とH'の土台を照準してファイヤーボールを発射しよう。

次にウェブをMU-SOUに戻し歩行メカD'とE'を照準。続いて出現するヘリI'~L'のうち1~3機照準してファイヤーボールを発射しよう。残ったヘリはRANDOMで照準してファイヤーボールを発射していく。このあとの砲台M'は、砲頭、土台ともショットで素早く破壊しよう。

Eエリア



D'→F'→E→と照準したら右上へ移動し画面外のG'とH'を照準、レーザーを発射しよう。

●Fエリア

まず最初に青ザコ群を相手にするわけだが、1回目は照準数をMAXにしてレーザーを発射しよう。2回目は青ザコ5～8機でレーザーを発射していき青ザコを素早く処理していこう。ここで青ザコの処理に手間どってしまうとこのあとの展開が非常に苦しくなってしまうぞ。

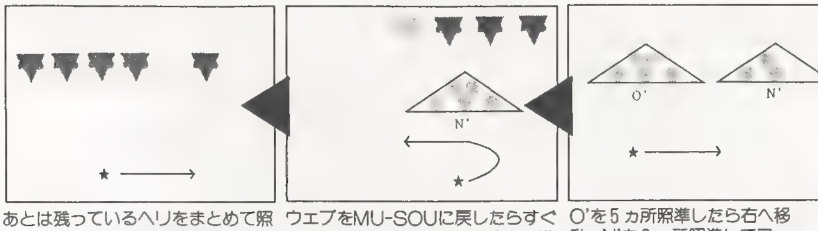
さて、3回目にウェブを展開させたころに赤い全翼機（以下全翼機）N'とO'の影が海面に見えるので、残っている青ザコと全翼機O'を照準してファイヤーボールを発射しよう。照準数に余裕があれば全翼機N'も一緒に照準するといい。

ファイヤーボールを発射したらRANDOMのウェブのまま全翼機O'とN'を照準しファイヤーボール発射。発射後ウェブをMU-SOUに戻し一度画面下までさがって全翼機の攻撃をかわそう。全翼機の攻撃がいったん止んだら、少し前にでて全翼機O'を5ヵ所、全翼機N'を3ヵ所照準してファイヤーボールを発射する。これで全翼機O'を破壊することができる。

ファイヤーボールを発射したらウェブをMU-SOUに戻し、全翼機N'を5ヵ所、さらに新たに出現してきたヘリ4機編隊Q'のうち3機を照準してファイヤーボールを発射しよう。

ファイヤーボール発射後ウェブをMU-SOUに戻して素早く展開し、ヘリ4機編隊Q'の残り1機とヘリ4機編隊P'を照準してファイヤーボールを発射。発射後ウェブをMU-SOUに戻しながら画面一番下までさがり、P'の発射したミサイルを少しずつ右に動いてかわし画面外に消してしまおう。

Fエリア



あとは残っているヘリをまとめて照準して倒す。ヘリのミサイルは右にかわす。

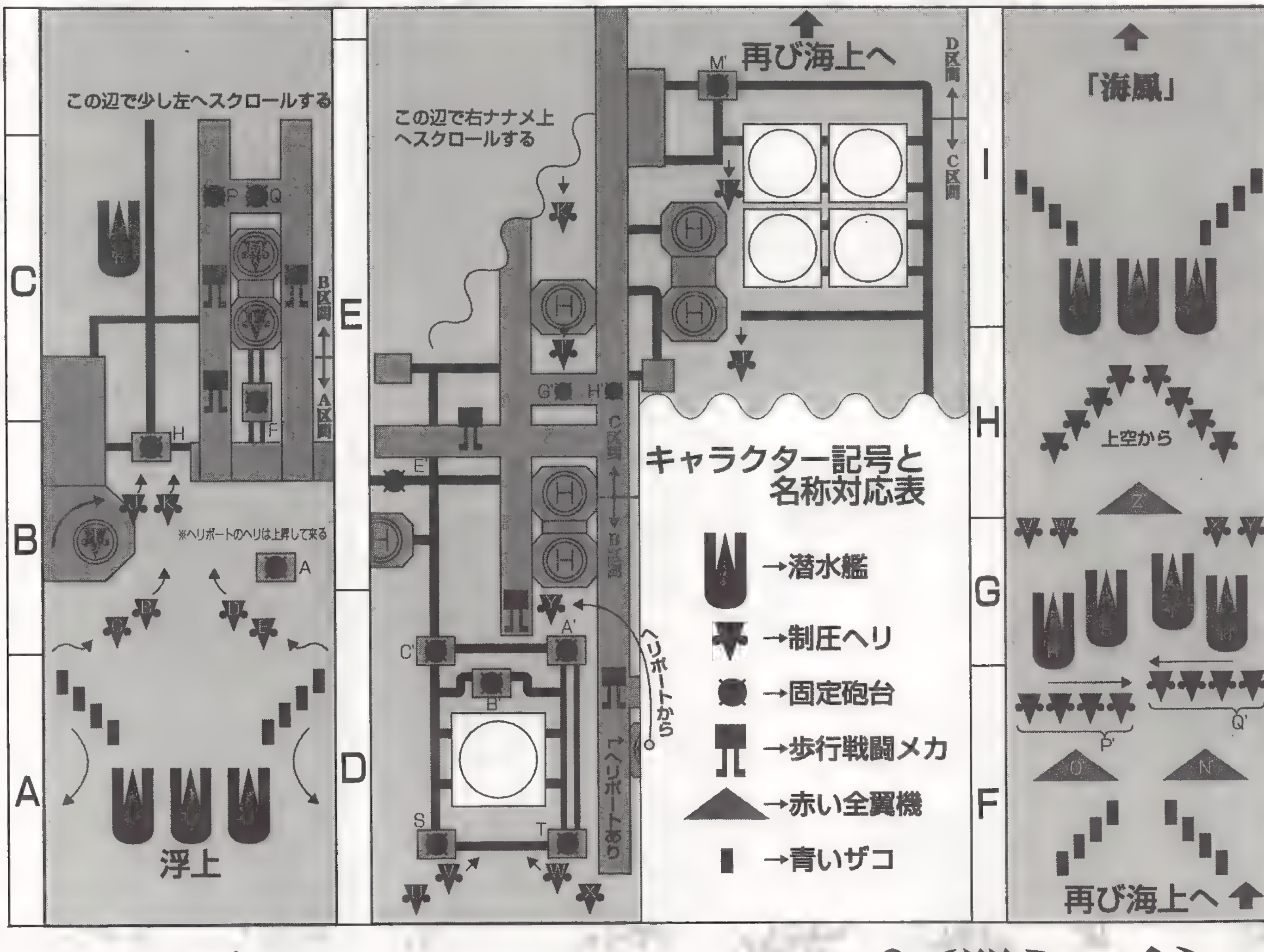
ウエブをMU-SOUに戻したらすぐにN'を5ヵ所、Q'のうち3機を照準してファイヤーボール発射。

O'を5ヵ所照準したら右へ移動。N'を3ヵ所照準してファイヤーボール発射。

●Gエリア

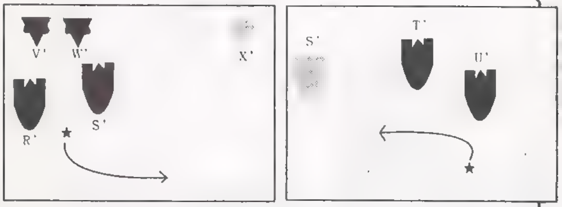
ミサイルをかわしたら、そのまま自機を右へ移動させ潜水艦T'とU'の弾をかわしながらウェブを展開しよう。弾をかわしながら潜水艦T'とU'を4ヵ所ずつ照準したらファイヤーボール発射だ。発射したらウェブをMU-SOUに戻し展開しながら左へ移動していこう。

左へ移動すると潜水艦R'とS'、それとヘリV'とW'がいるはずなので、潜水艦R'とS'を3ヵ所ずつ（潜水艦の後部3ヵ所）とヘリV'とW'を照準し



5面エリアマップ(鵬牙)

Gエリア



S'、R'、V'、W'を倒したら画面中央まで移動。安全にいくならここで拡散ボンバー。使わない場合は気合でミサイルをよける。
まずは素早くU'とT'を4ヵ所ずつ照準してファイヤーボールを発射。そして左へ移動する。

てファイヤーボールを発射する。一応これが理想的なパターンなのだが、敵の攻撃が厳しくパターンどおりできないときもある。そんなときは、潜水艦R'とS'を4ヵ所ずつ照準するといい。何よりも重要なのは、潜水艦R'とS'を6倍で倒すということだ。

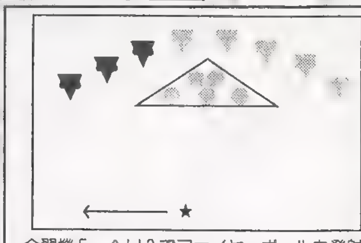
さて、潜水艦R'とS'を処理したら(場合によってはヘリV'とW'も)ウェブをMU-SOUに戻して展開しつつ自機を右へ移動させよう。このときヘリV'、W'、X'、Y'の弾とミサイルが飛んでくる(ヘリV'とW'を倒した場合でも)のだが、ここは非常につらいよけになる。安定して抜けるなら拡散ボンバーを使ったほうがいいだろう。ここでボンバーを使っても、このあとちゃんとボンバーを回収していけば65万落ちで済むので、死ぬよりはよっぽどましだろう。なお、ボンバーを使うタイミングとしては、自機が画面中央あたりまで移動したころがいいだろう。

ノーボンバーで抜ける場合は、画面中央まで移動したら、うまくミサイルを誘導して通常弾と一緒にかわすといい。

Hエリア

どちらの場合にしろヘリの攻撃をやり過ごしたなら、新たに出現してきた全翼機Z'にファイヤーボールを8発以上撃ち込んでおこう。しばらくするとヘリが8機出現するので、全翼機5ヵ所とヘリ3機を照準してファイヤーボール発射。残ったヘリは無理に相手にせず、画面端でヘリが逃げるのを待ったほうがいい。

なお、ここでは全翼機5↓全翼機4、ヘリ4とやるのが理想的なパターンなのだが、いまいち安定感にかけるためお薦めはできない。


全翼機5、ヘリ3でファイヤーボールを発射したら画面端でヘリが引き上げるのを待つ。

Iエリア

まず最初に潜水艦3隻のうち2隻を4ヵ所ずつ照準してファイヤーボール発射。続いて青ザコ4機と残っている潜水艦を4ヵ所照準してファイヤーボール発射。残った青ザコ4機は余裕があればまとめて照準して倒す。なければ逃がしてしまってもいいだろう。

「海凰」稼ぎパターン

「海凰」には、点数の高いパーツがたくさんあるのだが、実際に狙っていくのはハッチ×7とエンジン×4である。

まず「海凰」が出現する前に、あらかじめ自機を画面中央一番上へ移動させてRANDOMのウェブを前方に展開。

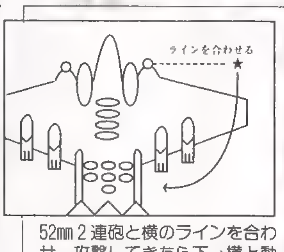
画面外でハッチ×7を照準しファイヤーボールを発射しよう。続けてハッチ×7をもう一度照準し、4つあるエンジンのうちどれか一つに照準がついたらファイヤーボールを発射しよう。これでハッチ×7はすべて壊れる。

さて、次はエンジンを破壊するのだが、エンジンは第2段階になってから、もしくはその直前まで撃ち込んでもダメージを与えられないため、しばらくミサイルをよけるのに専念しよう。ミサイルは正面で小さな円を描くようによけるといい。

しばらくすると「海凰」は第2段階へ移行して48㎜2連砲が攻撃してくるので、この攻撃がくるちょっと前からエンジン4基を照準しておき、この攻撃が始まったらすぐにファイヤーボールを発射できるようにしておこう。

このあとの52㎜2連砲(赤弾をバラまく)の攻撃は、あらかじめ画面どちらかの端で52㎜2連砲と横のラインを合わせ、52㎜2連砲が攻撃を開始したら下→横と動いてかわすといい。

あとはこれを繰り返し、エンジン4基が白く光り始めたら、48㎜2連砲4基と一緒に照準しファイヤーボールを発射しよう。ちなみに、エンジンはファイヤーボール3、4発で破壊することができるぞ。



52㎜2連砲と横のラインを合わせ、攻撃してきたら下→横と動いてかわす。

なお、エンジンを破壊したあとすぐにズームアップしないときがあるので、念のため52㎜2連砲の攻撃をかわすための準備をしておこう。

「海燕」稼ぎパターン

「海燕」が分離したらMU-SOUで荷電曳導弾ランダムランチャー(以下ランチャー)×2と汎用足×2を照準してウェブをRANDOMにチェンジする。しばらくそのまま各パーツをウェブ内に捕らえておき、本体に照準がかかるようになったらファイヤーボールを発射。続いてMU-SOUのウェブですべてのパーツとアイテムキャリアを照準。なお、汎用足とミサイルの同時攻撃は、正面ではよけきれないので、「海燕」から離れた場所でよけるといい。これで照準数MAXとなるので、ファイヤーボールを発射しよう。このとき、ランチャー×2と汎用足×2が壊れミサイルハッチ×2が残るのが理想だ。あとは、「海燕」が逃げるまでアイテムキャリアを破壊しよう。もちろん狙いはボンバーだ。ミサイルハッチ×2は、「海燕」が逃げる直前にショットで破壊するようにしよう。

万が一「海燕」が第2段階になってしまった場合は、素直にボンバーを使うことをお薦めする。

最終戦を攻める!(AT編)

SEGA Touring Car Championship

©SEGA 1996

ラインをトレースできるようになったら次は、スピードコントロールを勉強だ!
しっかり減速して進入することをここで覚えるぞ!

担当:背骨骨折(ドリフターズ)! ずるずる

減速する勇気=速さ!!
最終戦
減速をしっかりできればミスなんて問題なしさ!

いよいよシリーズ戦の最後のレースが始まる(エキストラステージがあるけど…)。

最終戦となる今回のコース。レベルでいえば「上級」コースだろう。

高速コーナーあり、そしてテクニカルコーナーあり、さらにヘアピンありと、セガツーリングカーチャンピオンシップにおいて最高のテクニックを駆使するコース設定となっている。

このコースに挑むわけだが、アタックする上で必要最低限やっておかなければならないことは、コースの暗記と、ぶつからずに走れるということ。

これができないと、お話にならないぞ。

スタート直後の緩いカーブ群

では始めるとしよう。ここ最終戦もローリングスタートで始まる。

スタートしたら、まずラインを少し外へ移す。その理由は、図を見てもらうとわかるが、ここの左、右、左という小さいカーブ群を1発で曲がっていくためだ。

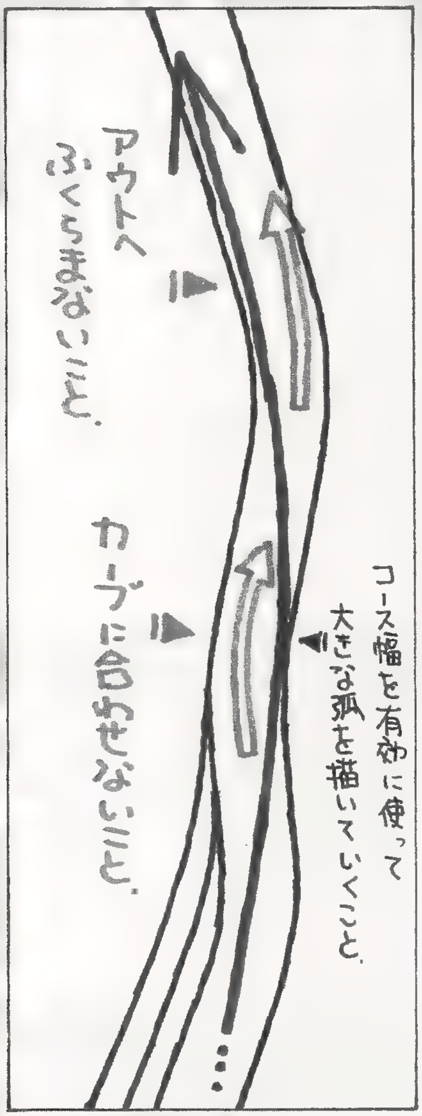
1つのライン弧で走り抜けていくのだが、難しいのはその切り角。切りすぎればインに入りすぎる。できるだけ少なく切り、ミドルを走り抜けていくイメージを忘れないようにしよう。

そしてそのカーブ群の終わりで、ピタッとイン(左寄り)に来られるようにしよう。

そうすれば、その先にあるきつい右カーブへ入りやすくなるぞ!

1周目と2周目の違いで見てみると、1周目は加速途中なため、それほど変な挙動は起きない。そのおかげで意外にラインをトレースするのは難しくない。難しくなるのは2周目だ。

その理由は、ご想像の通りスピードが高くなるからだ。





ラインをしっかりトレースできないと次の右カーブ、失敗するぞ!

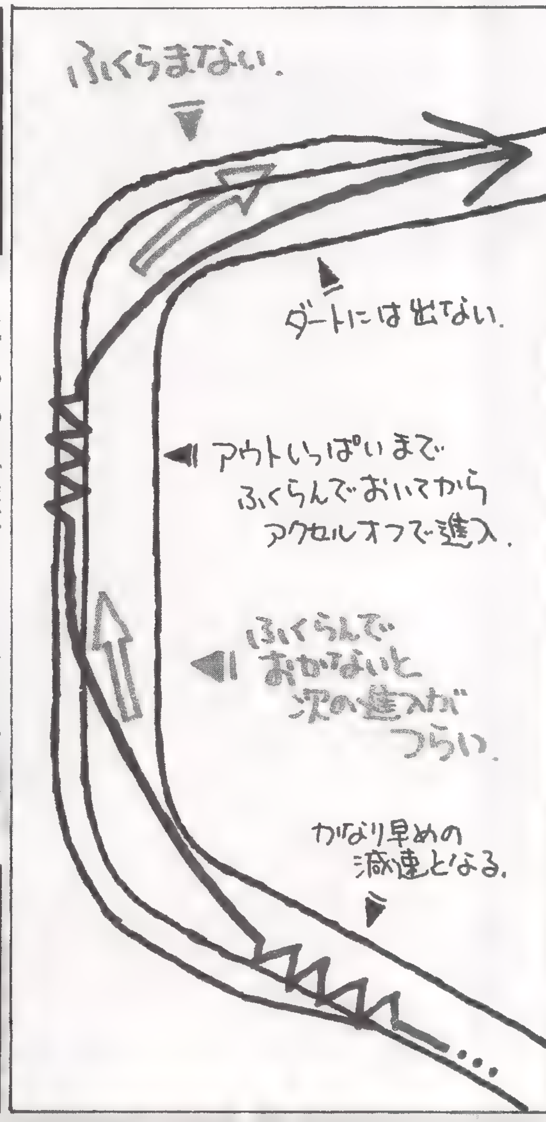
スピードが高くなれば、カーブを曲がっているときの遠心力も大きくなる。そのためインに入りにくくなる。

ここではミドルをキープするのだがそれも難しい。

さらに問題なのが、1周目を終え、2周目に入るとき、「ラスト1周ですよ!」という文字が画面に出るのだ!

これ、すっごくジャマなのよね!この文字が点滅するため、先がわからなくなるのだ。

前をしっかり見つめているところにいきなり点滅でしょう?びっくりしてわけがわからなくなるんだよね。これを解決しないと2周目の入り口で大ミスをくらうことになるので、早く慣れたい。



きついカーブ2連発！その1、その2

前半の難所へ。

きついカーブが2つ連続するところだ。どちらのカーブもほぼ右へ90度曲がるもの。

これだけきつければ当然減速が必要になる。その減速がきちんとできないと一生ここのカーブはきれいに抜けることはできないぞ！



アクセルオフを長めにするとブレーキなしでもクリアできる！

まず1つ目のカーブだが、スピードにのってここへ来るので、アクセルオフとブレーキを同時に行い、その減速でフロントにウエイトがのったところで右へハンドルを切る。すると滑りつつインへ入れる—ラインは図の通り。

ポイントは減速するポイントと、切るタイミングだ。

遅く切ることは楽だが、早く切るのは難しい。インの壁にぶつかるぐらい早く切れるようにしてからカウンターをあてるのに慣れるといいだろう。そしてアウトへ。



アクセルオフで、アウト＝イン＝ミドルで抜けるぞ！

コース幅をいっぱいに使ってふくらんだら、次はそこから次の右カーブへ進入する。

今度は少しスピードが落ちているので、アクセルオフのみでOK。これで早めに切り込み、インの壁にぶつかる勢いでインを通っていく。

その先だが、あまりふくらまないようにすることで、立ち上がりの加速をよくしてやる。ラインを見るとわかるが、少し手前にクリッピングポイントを作るといいだろう。

そしてチェックポイントへ。

高速コーナー群へ右コーナー

すぐカウンターをあて、ふくらまないようにして直進をさせたらコース幅の狭い中を左寄りで走っていく。

次の右カーブも減速が必要。

ここからのカーブ4つはどれも同じような曲がり具合なのだが、前後の関係や微妙な部分で違いがあるので、しっかり1つずつクリア、覚えていくようにする。

その1つ目だが、ラインは図にあるようにアウトから進入し、インを突いてミドルで出ていく。願わくばインで抜け出せるといいかも（次を考えたら）。

その進入だが、ストレート部分でアクセルオフ、ブレーキで減速をしっかり完了させておく。

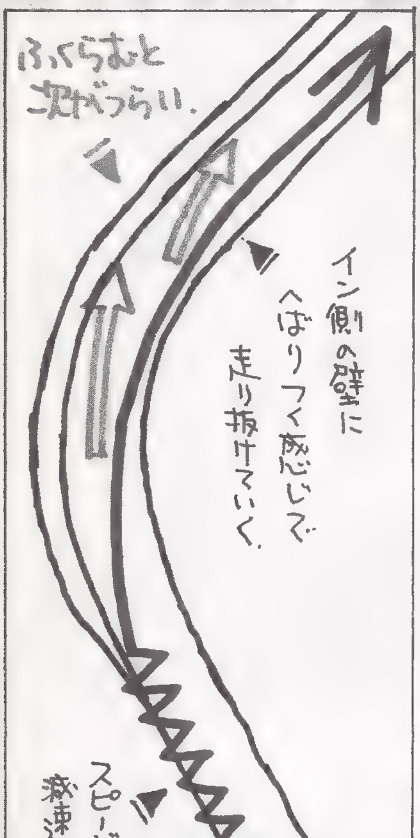
減速ができてからハンドルを切り始め、インへ入っていく。この理由は、ハンドルを切りつつスピードを落とすと100％外へふっとぶからだ。

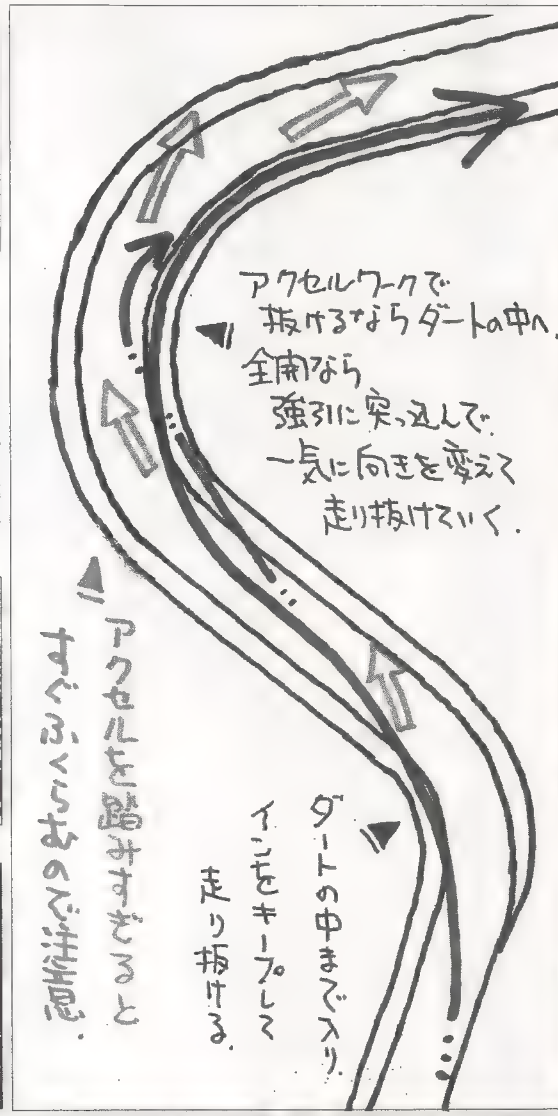
少しでも早くインに入るため、減速を終えてから進入することを絶対に忘れないこと。

落としすぎてもぶつかるよりはマシである。



ハンドルを切る前に減速を終了させることがインに入れるコツだ！





後半が難しい！ S字コーナー

ミドルよりもふくらまないで（グリップさせてー）抜けてきたら次の左カーブへ。

ここもラインを見てもらうとわかるが、アウト＝イン＝ミドルとなっている。これも次のカーブの進入に合わせるために、ミドルで抜けていくのだ。



ふくらむと、次の長い右カーブがかなりつらくなるぞー

ただ前の右カーブと違う点は、全開のまま進入して抜けていくということ。

まだスピードにのっていないということもあるが、逆にいうと加速途中にある。少しでもスピードを落とさないように、抑えるように走るため、できるだけ大きなライン弧を描くようにする。

コース上を見ると、このラインだとインのダートに入る。それでOK。多少であるが、スピードが落ちる、不安定になる要素を持っているが、その先を考えると、ベストのチョイスとなる。

でもダートを走るため、ハンドル操作には気をつけること。このゲームのクセであるが、ハンドルをゆっくり切ることを忘れないこと。少しでも不安定になる理由は無くしたいのでね。

ミドルで抜けたらこのカーブ群で一番長いカーブへ。

ここを大きなライン弧を描いて走れといいたいのだが、それを実行するにはかなり難しい。なぜなら少しでも速く走ろうとするあまり、スピードオーバーになり、ふくらんでしまうからだ。



アクセルワークでふんばるか、カウンターをあてるか選ぼう。

ここは勇気をもってアクセルを緩めて、ミドルからインに入り、アクセルワークでインをキープしたい。これで走る距離を縮める。

全開で走る方法もあるが、これは入り口から強引に進入し、3分の1カーブを終了したあたりで一気に右へ切り込み、マシンの向きを変え、さらにインに入ろうとするもの。

横滑りとカウンターを使わないと早く抜けられないぞー

その先を考えて！ 左コーナー

このカーブ群の最後のカーブはヘアピンへつながるカーブとなる。

そのため、出口のラインがかなり重要になる。

進入は、その前の右カーブを右寄りで抜けてきているので、そこからしっかりアウトをキープし、インへ向け、切り込んでいく。ここもダートに入っていくぞー





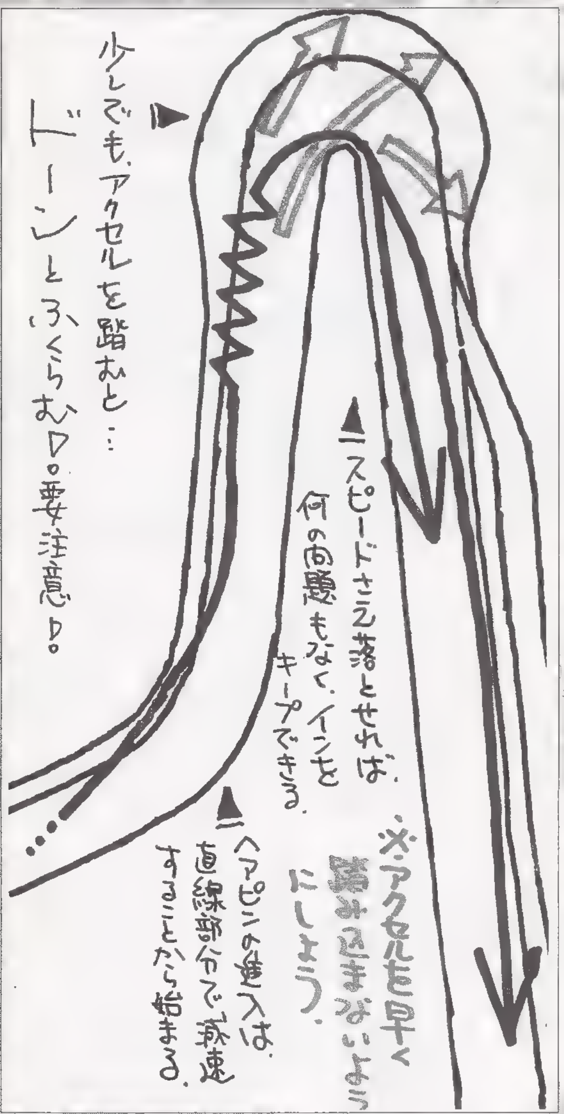
早めにインへ。そしてふくらまないように。でもスピードは高めで。

ラインはアウト＝イン＝ミドル（オンロードの一番左）。

少し早めに切り込むことでヘアピン前のストレートですぐ直進状態にできるようにする。でもこれ、難しい。

多少ふくらむが、そうなってもあせらず、少しずつラインを左へ移し、ヘアピンの進入に備える。

ここでよく起こるミスとしては、ふくらまないようにしようとしすぎてハンドルを切ってしまい、逆にマシンが滑り出してしまうこと。こうならないよう、ゆっくり、そしてできるだけ少ないハンドルの切り角でクリアできるようにしたい。さ～て次はヘアピンだぞー



きっつ〜いヘアピン!!

オンロードの左端を走り、ヘアピンへ進入。

ここのラインは図の通り。でも上達途中の人がよくミスするのはもう1つのラインだ。

こうなる理由は、減速ポイントが遅すぎるから。完全に落としてからハンドルを切らないとグリップはしない。



かなり早くから減速開始!あとはインに入るだけ。

それを忘れていると(あせっていても)、いきなりグリップを失って外へぶっとぶのだ。

ポイントはストレート部分の減速開始と終了。終了期とハンドルの切り込みが重なってもいいが、そのときのハンドルを切る量は少し。当然だよねーだって少しでも遠心力は少ないほうがいいのだから。

思いきり減速(100キロ以下)すれば問題なく曲れる。

ここほどスローインファーストアウトが体験できるところはないぞー!



スピードさえ合えばあとは楽。インのまま抜けてゴールへ!

さて、減速し終わってインに入るのだが、このときアクセルは少ししか踏んでいない。まだスローの部分だからだ。

ヘアピンを半分以上クリアしてから少しずつ踏み、トルクを確かめながらアウトへふくらんでいく。少しでも効率のいい加速を得るためだー!

あとはゴールまで加速ー!

2周目に入るときの注意は先ほど説明した通りだ。びっくりするなよー!

う〜しこれでOKかな?

2周目以降へ落ちついて正確に!

2周目の頭さえクリアすればあとは同じ。なのだが、同じことを繰り返すのって難しいんだよね!それも成功させなきゃいけないのだから。

その成功率を上げるコツをここで1つ。それはどのカーブも早め、そして思いきり減速をすること。そうすれば、一生ふくらんでしまうことはない!やれるかなあ?

新

残すところあと2回!?

モニターズリポート

モニターずの任期も終わりが見えてきた。1年間、本誌についての考察やら見聞きしたことをリポートしてもらったメンバーの紹介だ。

担当：絶対幸運圏に移住希望㊟

メンバー紹介&感想編

メンバーは総勢50名。圧倒的に男性が多い。それだけに女性の意見は割と貴重。とりあえずどんなキャラがいるのか見ていこう。

「PN.くにゃぷる、弐拾五歳。性別は漢。ゲーム歴は20年だが腕はそれに比例しない。小学校にあがる前から一人で暗黒時代のゲーセンに通い、カップラーメンを食べながら不良の兄ちゃんたちと一緒になってゲームをしていた強者。現在は某国立大学院生として、まっどさいえんちすとの下僕となり苛酷な毎日を過ごしている」「PN.安堂俊介。19歳の学生で地方ゲーマーってやつだ。もちろん野郎。ゲームの腕前は対戦勝率が6割程度。アクションは何とかーコインクリアできるが、STGはそうはいかない。3、4面が限界で、修業が足りんので、うまくなるよう日々精進している」「PN.G-LTD、19歳 大学生、男。ゲーム歴7年、STG・格闘からドライブ物まであらゆるジャンルのゲームをこなすマルチプレイヤー(自称)。ただし腕のほうは中の上」

ほとんどがこーゆー人。そもそも選考基準が“腕”よりも“ゲーム好き”で“自分の意見がきちんと書ける人”を判断基準にしていましたので当然といえば当然。

「私、小森正樹は妻も子もある27歳です。職業は公務員です。メスト読者歴は創刊からで、当時高校生だった私にとって、メストは人格形成に大きな影響を与えたといっても過言ではありません。私はゲーマーである自分に言いようのない負い目みたいなものを感じていたのですが、メストに出会ってからは胸を張って自分はゲーマーだと言えるようになったのです」

私よりも歴史が長い人。こういう人がいると意見を聞くほうとしては割と楽。

「上原賢一郎、17歳、高校2年生。漢。『ますらをぶり』という言葉のもとにゲームをしている。これは『男前』という意味。ゲーセンでは対戦に負けたりすると物にやつあたりする人がいるが、自分はそんなことはしないようにと常に思い、負けたほうにも見事だと思ってもらえるような勝ち方をしたいと思っている。あと、ゲームが終わったあとにイスをちゃんとしまう、そんな小さなこともちゃんとできるようになって初めて『ますらをぶり』な人間になれると思っている」

基本は礎。基礎がなければ建物は成り立たないように、マナーだって存在しなくなる。小さなことからコツコツとが、実は重要。

次はそれと一緒にきた感想。

「前半が本誌の記事について、後半が特定のお題についてリポートする、というものでしたが、両方ともリポートが具体的にどんな風に生かされているのかわからなかったのが少し残念でした。また、本誌を読むときにリポーターとして読む、というのは新鮮で楽しかったです(松森君)」「非常に楽しかったです。これがなければメストを隅から隅までチェックし、何度も読み返すことはなかったでしょう(池田さん)」「モニターになって特に気をつけたことは、とにかくゲーセンに行くことでした。こんなに使命感を伴ってゲーセンに行くことはなかったのですが、今まで漠然と遊んでいた数々のゲーセンの見えざる部分が見えた。外見がいくらきれいで立派でも不真面目なゲーセンもあれば、見かけは地味でもゲームに対する愛情あふれるゲーセンもあります。よいゲーセンとは？その答えが少しずつ見えてきました(小森君)」「この1年間、色々な面から本誌のみならず、ゲームというものについて考えられたことは自分にとって非常にプラスとなりました(戸田君)」

という感じでゲームに対して、またはメスト読者としての感覚が変わったという感想が多かった。

「『あれはダメ』『これ嫌い』だけではただのグチ。何かを否定するには根拠とそれに勝るだけの建設的な意見がなければならない。それらを再確認できただけでもモニター読者をやってよかったなと思います。結局ゲームとはプレイヤーがいて初めて成立するもの。昨今のマナーに関する問題はつきつめるまでもなくゲーム云々以前の人間そのものを浮き彫りにするものです。単なる一個人、一プレイヤー、そして一読者としては大して深く考えずに終わることを、自分なりにですが思索する機会を得られて幸運(木原君)」

「客観的な視点を意識してリポートを書いたつもりでしたが、多分に私情が入ってしまった。でもリポートで提案したことが採用されたりすると、すっごい嬉しかったです。『難しいけど、やりがいがある』というのが実感(高澤君)」

“完全なる客観”など存在しないが、それを意識するということはリポート形式の文章を書くときには必要なこと。建設的かつ理論的なものは、とりあえず他人を納得させられるので、これから何かと必要になるかと思うので、その考え方は磨いていこう。

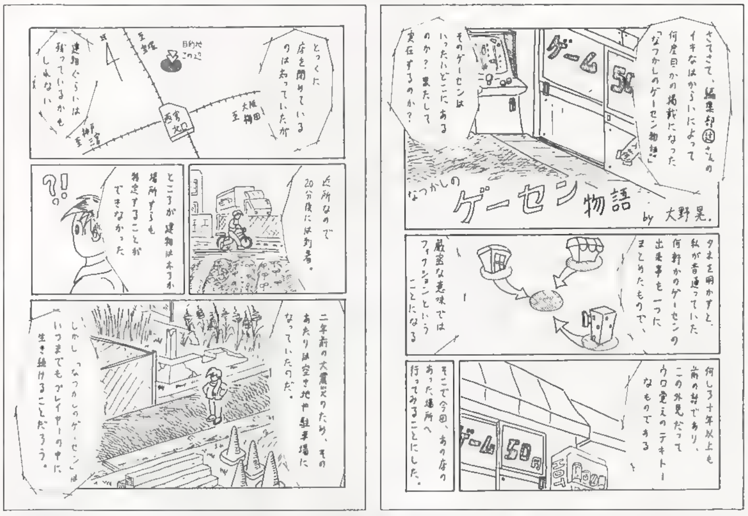
恒例！地方ゲーセンニュース

お次は恒例の地方ネタ。

「長岡京市に待望のゲーセンができました。狭いところですが、対戦台も6つあり結構充実しています。また長岡京市で唯一プリクラなどがあり、いつも女の子が並んでいます。狭いけど女の子(私と友人連中…)もいるし、結構いいところです(池田さん)」「最近行きつけのゲーセンにやたらと女性の姿が目につくようになりました。今まではせいぜいプリクラの周りに集まっているだけだったのですが、近ごろはパズル系の周りにもちょくちょく見かけます。もっと色んな人がゲーセンに来たら、ゲーム自体ももっと活気づくと思います。高齢の人とかが来たらすごく面白そう(南地君)」

商売柄女性が入るのはゲーセンとしては歓迎だろう。だが高齢者が来店できるゲーセンというのは面白そうだ。実際30歳以上レベルもたまに見かけることだし。ゲーセンにもそのうちシルバーシートができたりして。結構違う世代が入ってきたほうが雰囲気が一転してより面白くなるかも。

何か中途半端だけれど、今回はここまで、次回も引き続きモニターず紹介&感想発表などでお届けの予定。



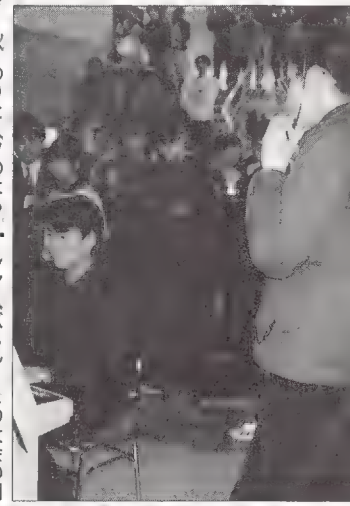
大野君のリポートマンガ。人の記憶には、時間の概念はあっても時間そのものが経過することはない。たとえ店がなくなろうとも、ゲームタイトルがなくなっても…。

キャサ夫のどんな感じ？

VF3もいくしかないっしょ!?

全国大会店舗予選4人しかいないのに1回戦て負けちゃいました…（泣）。

キャサ夫がプレイ、ポポ解説。安定ですね。



う～ん、わりと久々のような気がする「どんな感じ？」待っててくれました？一瞬終わる雰囲気も漂いつつ、今ここに復活です。

さてさて、内容のほうは相変わらずVF3ですが、このコーナー、皆さん勘違いしないでくださいね。本当はアーケードに出回っているゲームなら、なんでも紹介していくつもりです。まあ、今後でいえば「鉄拳3」に「ストⅢ」何でもかんでもとにかく盛り上がったゲーム、盛り上げるゲームを紹介、説明していくのだ。

まあ、今まで読んでいてくれた読者ならわかる通り、ちまたのゲーセン事情なんかも掲載しちゃいます。

とりあえず、今回は昨年栃木県で行ったVF3イベントと、来ましたVF3全国大会「森永エンゼルカップ　マキシマムバトル」。この大会の国内地区代表者、レディース、アンダー20、オーバー20総勢96名の選手名リストを一挙公開だ（安定かな？）。



おやじのラーメン屋が目印となる「SKYLAB」

若者多し！栃木県佐野市

12月22日、栃木県佐野市富岡町にあるアミューズメントスペース「スカイラブ」で我らゲーメストからVF担当のポボ、キャサ夫が招かれ、組手が行われた。

このスカイラブというお店、店員もかなりのバーチャ好きなのか、大会も何回か開いたりと対戦が盛り上がる工夫を色々している。そのせいか、当日来店してくれたお客さんたちもかなりマニアックなジャンキー常連。強くなるために日々訓練をしているらしい。

ちょっとここの常連客に話を聞くと、「スカイラブは場所も場所だから、遠くに出向いて対戦をするのはないです。でも、このゲーセンには派閥（グループ）が幾つかあって、いつも真剣に対戦をできるんですよ」とのこと。派閥というのは同じゲームセンターの常連ではあるが、会ったときに挨拶をする程度で、喋ることはなかなかない。でも、ゲームセンター内には一緒にご飯を食べにいったり、同じ学校などの仲間がいる。年齢層も高校生から大学生以上とわりと低め。

このような仲間が5～6人で一組となり、そのような集団がスカイラブには数チーム存在するのだ。

だから、対戦をやっていても乱入者が違う集団の1人なら、もう絶対に負けないという意気込みで取り組むわけだ。

レベルの向上としては、相手に常に勝ち続けなくてはいけないと考えるため、伸び悩むことがない。これは、かなりいいことかもしれない。



広々スペースに人だかり。ライブモニターがあればね…。

VF3前半期まだまだ情報が足りなかったね

栃木県のレベルを率直にいうと普通、よりも上の部類に入るかな。時期が時期だけあって、テクニック的なことがまだ情報的にも少なかったというのもある。

実際の対戦時による動き、反応などは普通では申し分ない。だが、それは身内レベルでの話だ。先ほどもいったように、遠出をして対戦をする機会がない。つまり、そのゲームセンター内でしか対戦をしないわけだから、そこで勝っていれば、ある意味それ以上の追求は必要ないということだ。

というのも、いくら日々訓練をしているといっても、闘いの連係、コンボ等に限界があるからだ。これはプレイヤー人口数的な問題でもあり、情報がちゃんと伝わっているのかの問題でもある。

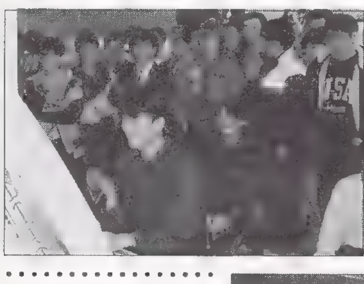
VF3は、VF2とは違い、投げ抜けモーションやエスケープといった新たなシステムが加わっている。つまり、これによって可能性が前作に比べ、かなり広がったということがいえるのだ。だから、派閥があるといえども、所詮は身内。闘いの幅がある程度決まってきてしまう、ということになってしまうのだ。

今後強くなっていくためだが、VF3に限っては確定要素があまり成り立たないので、ちゃんとしたアドバイスは与えられない。

だが、テクニック等の基本事項、二重投げ抜け（Ⓟ＋Ⓖを予め入力し、通常投げとコマンド投げの2通りの投げを抜けること）、あとエスケープの使い方を完全にマスターする。あとは、対キャラ別で対戦を練る。これらが守られれば、現段階よりも楽に勝つことができるだろう。



真剣です。いつでも…。



組手はやっぱり楽しくなきゃ。コミニケーションですよ。



最後に記念撮影。おつかれさまでした。

優勝するとチョコボール1年分!?

VF3 森永エンゼルカップ マキシマムバトル

1月26日現在、VF3全国大会「森永エンゼルカップ」の地区予選がすべて終了した。今回の大会はクラスが分けられ、女の子だけで行われるレディース、20歳以下のアンダー20、そして20歳以上のオーバー20、この3つのクラスで優勝者を各1名決める。

今回の大会の盛り上がり部分は、なんといっても世界大会ということ。2月15日、16日に行われる全国大会決勝で、まず国内代表を決定。最後に世界最強者を決める。

出場する海外国はイギリス、台湾、韓国、シンガポール、フィリピン、アラブ首長国連邦、インドネシアの計7ヵ国。これに我ら日本代表選手が加わり、チャンプを決めるのだ。

ちなみに全国大会に出場する海外、国内選手は表に記載されている107名だ。果たしてこの中から世界チャンピオンは誰になるのか?



でもその後東京JOYポリスでGET!

全国大会、キャサ夫が斬る!!

おっしゃー!地区大会なんとか勝ったぜ。4コマ漫画でわかると思うけど実は僕、店舗予選で1回負けちゃいました。しかも、エントリーが4人しかいないのに…。さらに1回戦で…。世の中、何があるか分からないもんですな。

でも、決勝進出選手名を見てもらうと分かると思うけど、全国的にVF2の強者が今回みんな負けちゃってます。

元鉄人でも決勝まで駒を進めたのは、柏ジェフリーとオラの2人きり。ブンブン丸も池袋ギーゴの地区予選で、誰もが勝ったと思った瞬間、本人の目測ミスで逆転負け。ジョートショルダーで浮いたとき、ワンパンで刻んでから大ダウンをしていれば…。本人もかなり後悔しているみたいです(夜も眠れないとか…)。新宿ジャッキーさんも時間通りにくればいいのに、少し遅れて店員がくじ引きを…。そうしたら1回戦でオレと当たってしまうなんて!緊張したよ。あとは僕にまかせてよ、新宿さん。

さて、今回の大会だが、なんだこの有様は!どこぞジャッキー、どこぞジャッキー、どこぞジャッキー…。なんで12キャラもいるゲームの大会なのに、ジャッキーの使用率が30%以上もあるんだ。そこら辺の連ドラよりも視聴率がいい。どうにかしてるぞ!

ラウやサラは結構実力を必要とされるキャラだから、うまい人が使えば勝ち上がっても問題ない。でも、ジャッキーの場合はちょっと違うような気がするぞ。ジャッキー使いの人たちも、キャラクターに頼っている部分があり過ぎるんじゃないか? (例外もあるけど)

そのへんはどうなんでしょうかみなさん!!

とりあえず、今大会はオレも一応出場するけど、優勝するには5回勝たなければいけない。つまり、確率的にいうと、優勝するまでに多分3回(ちょっと多めに)はジャッキーと当たるでしょう。運が良くてもラウ。

さて、今回の大会で注目するのは…。

まずはアンダー20。ここでの注目すべき男は、関西代表パンニャ君が操る鷹嵐!とある情報を聞くと、京都にあるGAMES DRAGON、ここではVF2マキシマムバトル優勝者のZAN兄が操る鷹嵐が全キャラ中でも最強といわれているらしい。関西代表の鷹嵐は必見だ。

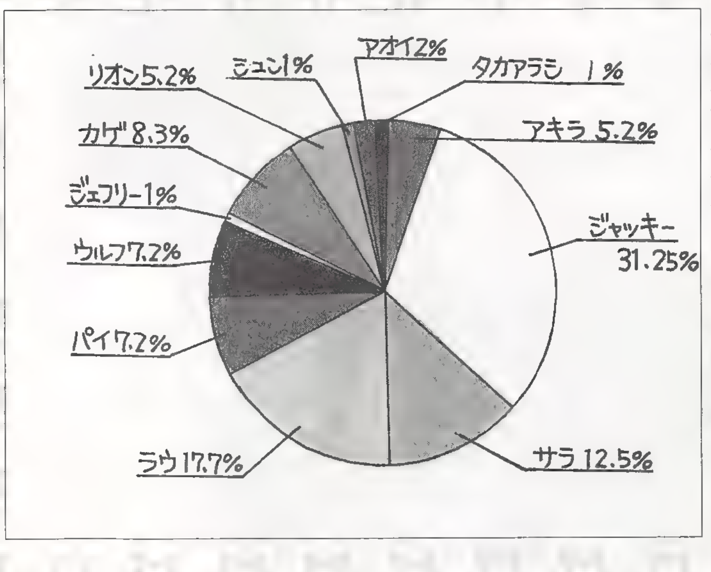
アンダーでいえば、これもVF2では有名な柏ジェフリー、ちび太、ビーサンアキラ、そして東海地区から大須アキラ。柏ジェフリーが再び頭を抱え、3回転半を見せるのか!?いずれにしても今大会、最大の注目度、激戦区となっているアンダー20だ。

レディース部門では、これまたブライアンツが大人気。

注目するのは、そんな中ただ一人のアキラ使い、ピキアキラだ。レディースとはいえ、崩撃雲身双虎掌、修羅覇王靠華山を簡単に出してしまうこの時代。是非ともブライアンツを薙ぎ倒し、上位にくい込んでほしいもんだ。個人的には東北代表の影丸子さんにも頑張ってもらいたい。

オーバー20はジャッキー、ラウの天下。今大会でも北海道からはブライアント兄姉、相馬&川崎ペアで出場。安定した強さといったところか。

北、西関東ではジャッキーが猛襲中。VF3最強キャラといわれているウルフも数少なく、4名となっている。素人が使っても強いウルフ。地区大会で大暴れをして勝ち抜いてきたウルフにも注目だぞ。



計10人の海外選抜選手

全国大会優勝者が決まると同時に、世界大会への出場権を獲得できる。その、気になる世界大会、今のところ出場選手は現時点で一覧表に載っている7名。

イギリスからは、カゲ使いとジャッキー使い。情報によると、カゲはリング際での弧延落が冴えてるとのこと…。ただの待ちかもしれない。

イギリスといえばU.K.チャンプ。一度拳を交えた仲、個人的には日本へ来てほしかった。

気になるといえば、VF2でも大ブームを起こした国。そう「台湾」だ。今大会でも前大会のような旋風を巻き起こすのか!?でも、ウォン君は今回、大会で台湾ステップ予選落ちです。

の応用技「連続エスケープ」を使いこなしてくれると、かなり笑いが取れるかと…。

おつぎは韓国。韓国情報はないと思いきや、ありました。話によると、アキラ使いの「AKIRA KID」はかなり手強いとのこと。VF2時代、独自に千本パンチ、居合蹴りを発見。「これハメなんじゃないの?」と言いつつ、ことごとく連勝をしていた強者らしい。

インターネットでも取り上げられているため、世界的に注目を集めているらしいぞ。

シンガポールからは1名が選出。シンガポールってゲーセンあったっけ?

まあ何はともあれ、現段階ではこれだけの海外選手が、日本へ喧嘩を売りにくることにはかわりない。

ゲーム業界に関しては、絶対に日本は他国には劣っていない。絶対負けるな日本人!

●マキシマムバトルの参戦者たち！

UNDER 20			OVER 20			LADYS		
エリア名	リングネーム	使用キャラ	エリア名	リングネーム	使用キャラ	エリア名	リングネーム	使用キャラ
北海道	ススキノラウ	ラウ	北海道	ススキノジャッキー	ジャッキー	北海道	MIYA G	ジャッキー
北海道	2代目ゴリラまおー	ジャッキー	北海道	3代目札幌サラ	サラ	北海道	ジャッキーガール	ジャッキー
東北	爆発ウルぴょん	ウルフ	東北	加トウ	舜帝	東北	スガ	リオン
東北	宮内カゲ	影丸	東北	ダイナマイト・ウルフ	ウルフ	東北	影丸子	影丸
東北	ZEROアキラ	アキラ	東北	ヒゲラウ	ラウ	東北	市川サラ	サラ
北関東1	アザラシラウ	ラウ	北関東1	パーラーラウ	ラウ	北関東1	稲垣リオン	リオン
北関東2	18禁Jackey	ジャッキー	北関東2	栃木ジャッキー	ジャッキー	北関東2	サラねえ	サラ
北関東3	柏ジェフリー	ジェフリー	北関東3	フジムラウ	ラウ	北関東3	女帝サラ	サラ
北関東4	SSサラ	サラ	北関東4	ライトニング教授	ジャッキー	北関東4	あふひ	葵
東京1	ちび太	リオン	東京1	イソナハジャッキー	ジャッキー	東京1	渋谷JACKY-CO	ジャッキー
東京1	増尾パイ	パイ	東京1	FJ	ジャッキー	東京1	悪徳1号	パイ
東京2	あなごラウ	ラウ	東京2	キャサ夫	影丸	東京2	FJKリオン	リオン
東京2	セガール	ウルフ	東京2	青さん	ウルフ	東京2	なし	ジャッキー
東京3	仙川カゲ	影丸	東京3	なし	サラ	東京3	キャピ	葵
新潟	スッパマン	ジャッキー	新潟	ビーフジャッキー	ジャッキー	新潟	Mジャッキー	ジャッキー
西関東1	ビーサンアキラ	アキラ	西関東1	明大前ちゃっきー	ジャッキー	西関東1	Karie	ジャッキー
西関東1	ケズ	ラウ	西関東1	ドブ板ラウ	ラウ	西関東1	サラ	サラ
西関東2	ラウ	ラウ	西関東2	ラウ	ラウ	西関東2	ジャッキー	ジャッキー
東海	大須アキラ	アキラ	東海	ジャッキー	ジャッキー	東海	新星ジャッキー	ジャッキー
東海	春日井ラウ	ラウ	東海	カゲ	カゲ	東海	chan姉	影丸
北陸	土居ウルフ	ウルフ	北陸	チョロ松	アキラ	北陸	村田サラ	サラ
関西	ハンニャ	鷹嵐	関西	そらとぶジャッキー	ジャッキー	関西	リュックパイ	パイ
関西	ウルル	ウルフ	関西	T.A.Ⅱ	アキラ	関西	星狩パイ	パイ
関西	駒川ジャッキー	ジャッキー	関西	新世界ラウ	ラウ	関西	ヤンママパイ	パイ
中国1	琉球サラ	サラ	中国1	しばきたおしウルフ	ウルフ	中国1	うき	サラ
中国2	U.N.セロニアス	ジャッキー	中国2	T.P.L	ラウ	中国2	YuKi	ジャッキー
四国1	MAX78	ジャキー	四国1	上海ラウⅡ	ラウ	四国1	休憩リオン	リオン
四国2	牟岐ジャッキー	ジャッキー	四国2	OYG	影丸	四国2	牟岐パイ	パイ
九州1	五∞・三∞ラウ	ラウ	九州1	花ラウ	ラウ	九州1	ジャッキー	ジャッキー
九州1	ヤナガサラ	サラ	九州1	DAL	影丸	九州1	ピキアキラ	アキラ
九州2	KOサラ	サラ	九州2	バンバン	ジャッキー	九州2	薮水リオン	リオン
九州3	T・Yジャッキー	ジャッキー	九州3	ホワイトウルフ	ウルフ	九州3	桃白白	パイ

イギリス	HAN-YUAN-DENNIS HSU	DENNIS	20歳	KAGE
イギリス	ALLAN AIUARICO	SHADOW	24歳	JACKY
台湾	曽瑞賢(TSENG JUI HSIEN)		22歳	LAU
台湾	蔡東慶(TSAI TUNG CHING)		25歳	LAU
韓国	申義旭(SHIN EUI WOOK)	IGELAU	15歳	LAU
韓国	曹鶴東(CHO HAK DONG)	AKIRA KID	18歳	AKIRA
シンガポール	LEONARD KWEE		21歳	AOI
フィリピン	?			
アラブ首長国連邦				
インドネシア				

もうすぐAOUショー!!

DISC BOX

CDドラマ 速攻生徒会2



1997年2月21日発売
キングレコード
CD：KICA－1193
価格：¥2800（税込み）

ゲーメストの姉妹誌である「月刊コミックゲーメスト」で連載中の人気コミック「速攻生徒会」のCDドラマの第2弾がいよいよ発売される！第1弾からすでに1年ほど経過するため、待ちに待ったファンの方も多いでしょう！さて内容ですが、小川先生自らが脚本を担当するという力の入れよう！またブックレットはオールカラー！折笠愛&水谷優子、かないみか&久川綾によるボーカル曲も収録される！

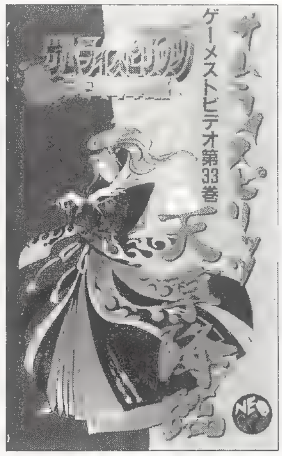
ツインビー PARADISE 3 サントラ・セレクション



1997年2月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7754
価格：¥2200（税込み）

文化放送系列で放送されているステレオドラマ「ツインビーPARADISE 3」のBGM集が発売される。ドラマの中で使われたBGMの中で、とくに印象の強かったものをセレクトした「名曲集」だ！収録の中心は、ツイパラ3のために作られた新曲。これにコナミレーベルのアレンジバージョンから使われた曲も合わせ、全27曲というものだ！ブックレットには、それぞれのシーンの解説がつく。

ゲーメストビデオ サムライスピリッツ 天草降臨



1997年2月5日発売
新声社
VHS：GV－33
価格：¥4800（税込み）

お待たせしました！サムライスピリッツシリーズ最新作の「天草降臨」の攻略ビデオが発売されました！内容は、いつも通り濃いもの！笑える企画もあるぞ！

今号の新作情報



ずるずる

全治1ヵ月の重傷?の私、折ったところが背骨なだけに入院しても…うーん、そこがねえ、とりあえず歩けるものだからまあ仕事に出てくる出てくる！でも2週間はコックピットに座れなかった。スカッドレースなんか、筐体が傾いた瞬間…「ぐわっっ！」と激痛が走る！痛いのガマンしてたら次の日起きられなくなっちゃった…。つらい…。

TOP10 1/2〜1/15㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1位	—	246	蒼穹紅蓮隊	ME	VOCR-5018	2000円
	2位	—	219	サクラ大戦　帝撃歌謡全集	BM	BVCH-735	3000円
	3位	2	158	レイストーム	TA	ZTTL-1	2500円
	4位	—	149	サイキックフォース　ドラマCD	PC	PCCB-239	2500円
	5位	—	123	月刊ときめきメモリアル　5	KR	KICA-7716	2200円
	6位	4	149	ドラマCD　エターナル・メロディ	PC	PCCB-234	2500円
	7位	1	110	サムライスピリッツ　天草降臨	PC	PCCB-231	1500円
	8位	5	50	わくわく7	PC	PCCB-215	1500円
	9位	5	49	デッド　オア　アライブ	PC	PCCB-228	1500円
	10位	8	45	ファイターズインパクト	TA	ZTTL-3	2500円
ビデオ BEST10	1位	—	126	X-MEN VS ストリートファイター	SS	GV-31	5800円
	2位	2	47	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	3位	1	44	レイストーム	SS	GV-30	5800円
	4位	—	35	バーチャファイター3　撃の章	TE	TYVY-5014	4900円
	5位	—	26	バーチャファイター3　疾風の章	TE	TYVY-5013	4900円
	6位	6	24	バーチャファイター3　結城　晶	CR	COVC-4879	2884円
	7位	4	21	レイストーム	PC	PCVP-12031	3800円
	8位	—	18	バーチャファイター3　ウルフ・ホークフィールド	CR	COVC-4880	2884円
	8位	—	18	バーチャファイター3　梅小路　葵	CR	COVC-4878	2884円
	9位	—	12	ストリートファイターZERO2　ライブ	SS	GV-26	5800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード　BM：BMG

CD&ビデオトップ10

CD編

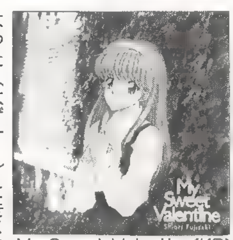
なんとなんとあの「サクラ大戦」を抑えて「蒼穹紅蓮隊」がトップ〜う〜む、あの完成度の高さから考えたら当然といえるかも。これをきっかけに外注方式でサウンドが作られるのが増えると面白そう。1位だった侍魂は7位。こんなもの?

ビデオ編

新作ビデオの「X-MEN VS SF」がトップに！これを見た人は、かな〜り内容に圧倒されたのでは?これ見てゲーセンに一直線という人も少なくなかったろう。これにバトルガレッガとレイストームが続く。しばらくはベスト10内にいそうだね。

今号のオススメタイトル

「オススメ」というよりは、「ビックリ！」というCDをここで一つ紹介しよう。とにかく世の中これ一色になった（大ゲサー）ときメモだが、その中に存在しているキャラクター「藤崎詩織」が、な、な〜んとファーストアルバムを出すことになった。架空の人物が本物のCDを出すのだからねえ、すごいことだと思う。「ファースト」ということは「セカンド」も出る?



My Sweet Valentine(KR)

今一番の注目の対戦格闘ゲームというと、ナムコの「鉄拳3」か、カプコンの「ストリートファイターⅢ」かというところか。私が注目しているのは前者のほう。前作をやっていたこともあり、非常に気になるところなのだが、気になるのはP-ジャックがいないこと。どうする?まあ出てみて、ひと通りやらないとね。それから決めてもいいから。それまで「鉄拳2」でも見ますか。



鉄拳2（SS）

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

- ■ゲームデザイナー養成講座
- ■ゲームアーティスト養成講座
- ■ゲーム企画・シナリオライター養成講座

（各科全日1年・2年制）

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座（全日2年制）
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座（全日2年制）
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト単行本

ストⅡ　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編
〜紅い月の魔女〜　定価570円

ストリートファイターⅡ（外伝）
ウルティメット・タワーズ①　定価590円

幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円

ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編
〜終わらない春〜　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL　（　）
FAX　（　）

速攻生徒会②　定価500円　小川雅史	冊
コンティニュー？　定価680円　ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター②　定価850円　藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー③　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③　定価780円	冊
ストリートファイターZERO②　定価550円　中平正彦	冊
出たな！ツインビー③　定価850円　吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝　定価850円　天獅子悦也	冊
KOF'96外伝⑤　定価580円　鷹岬諒	冊
ゲーパロ４コマグランプリ⑧　定価580円	冊
サムスピ天草降臨コミック アンソロジー　定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル①　定価980円　MONDO恵	冊
ストZERO2コミック アンソロジー　定価780円	冊
鉄拳2②　定価850円　式田典史	冊
スーパーリアル麻雀PⅥコミック アンソロジー　定価780円	冊
ラストブロンクス　コミック アンソロジー　定価780円	冊
ねこばかアンソロジー②　定価780円	冊
サイキックフォース アンソロジー　定価780円	冊
VIS♥KISSパーティ　定価780円	冊
ワールドヒーローズ2⑤　定価850円　雑君保プ	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編　定価580円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編　定価580円	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 3月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト３月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、182ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは３月15日(消印有効)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク‼

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	定価 5,800円	本
バトルガレッガ	定価 5,800円	本
サイキックフォース	定価 5,800円	本
KOF'96	定価 4,800円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER	定価 5,800円	本
サムライスピリッツ天草降臨	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL (　　)
FAX (　　)

部数　　冊

条件　書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社　新声社
対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)
□□□-□□ ※都道 府県	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　)	

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社　新声社
ゲーメスト編集部 行
（３月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所　〒□□□-□□ ※都道 府県	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　)	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※の部分は○でお囲みください

涙で世界は救えない

第25回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

「巷を騒がす立体音響が、リーズナブルなお値段で登場！ＱＳＯＵＮＤを入手せよ！＆新型モニター大プレゼント！」

今回は、話題のＱＳＯＵＮＤデコーダー「ＱＸ－１」と「ＱＳ－０１」を紹介しつつ、ステレオ感という漠然としたことについても、ちょっと触れてみたぞ。ＤＯＬＢＹ　ＤＩＧＩＴＡＬやＴＨＸなどという超弩級の立体音響技術が存在する今、時代の最先端というわけにはいかないけれども、ＱＳＯＵＮＤはＱＳＯＵＮＤで味がある。お急ぎと、御用のない方、３ページ少々お付き合い願おう。

担当：火消しの風マウント　絵・文：ざんぼっと杉田

呪わしきはＪＡＭＭＡ規格

昨今のゲーム基板は、サウンド出力がステレオになっているものがほとんど。

大型筐体もののゲームにおいては、ステレオサウンドは当たり前、音響効果に凝りまくったゲームもそれほど珍しくなくなっている。

一方、我らアーケーダーに身近な、普通のゲーム基板をとりまく音響環境はどうかというと、理想とはほど遠いというのが実状だ。

ゲーム基板の工業的規格であるＪＡＭＭＡ規格に準拠したハーネスのピン配列には、音声が１ＣＨ分しか割り当てられていないのが諸悪の根元。ゲーム基板の受け入れ先である筐体のほうも、当然モノラル入力しか備わっていないのだ。

ただし、筐体をステレオ対応にするために必要な知識は、それほど高いレベルではなく、現実的な話の範囲だ。

しかし、そこまで顧客サービスに気を遣うゲームセンターは、今もって極少数。

結果的にゲームセンターで聞くことができる音声は、専用筐体や、特殊な筐体を除いて、モノラルなのが現実だ。

また、いくら筐体からステレオ音声が流れてきても、ゲームセンターの喧噪にかき消されてしまうという問題は、いかんともしがたいものではあるため、今後も抜本的な改善は、なかなか望めないだろう。

とはいうものの、音響面からは四面楚歌といえる環境下でも、これまでに音響面からのアプローチを試みたゲームやゲーム基板があった。

挑戦者

古くは、ベクタースキャン方式の画面表示が特徴的だったアタリ社の「スターウォーズ」。筐体に複数個のスピーカーが装着され、数機搭載された古き良きＰＳＧサウンドを、これでもか、という迫力で奏でていた。

話によると、搭載されたスピーカーは、かのＪＢＬ製だったそうだ。

しばらく間が開くが、次いで印象的に思い起こされるのは、コナミ（株）の「沙羅曼陀」。

ステレオスピーカーをプレイヤーの耳の近くにセットした専用筐体で登場し、そのクリアなサウンドをプレイヤーに印象づけた。

しかし沙羅曼陀に搭載されたのは、右、左、真ん中の三段階にしか音が定位（一定の位置の意味。ここでは音の空間的な位置）できないＦＭ音源だったため、ステレオ感はそれなりだった。

その後普及した筐体（例を挙げるならば、セガのエアロシティなどに代表されるセミアップライトタイプの筐体）が、ほとんどすべてモノラルにしか対応していなかったため、ナムコのシステムⅡなど、非常に優れた音源を搭載し、かつ多段階の定位が可能なステレオ音声出力のゲーム基板も数々あったのだが、ゲームセンターでは実力を発揮できなかった。

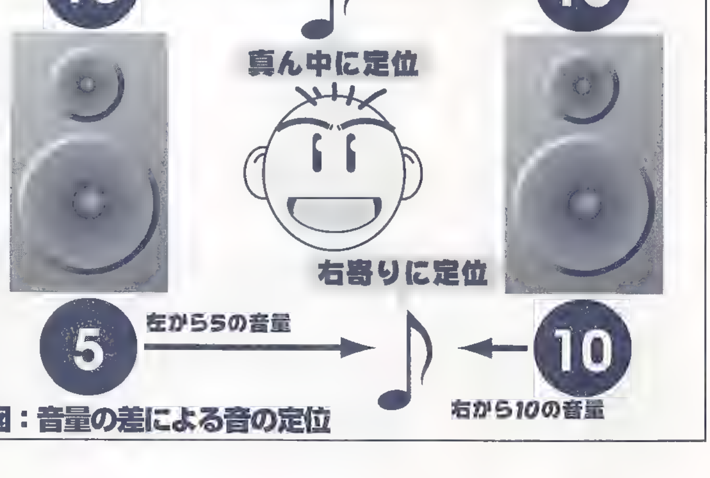
真打ち登場

さて、時は流れて、カプコンからＣＰシステムⅡと、Ｑグランダムという筐体が発売になった。

これまでのゲーム基板、筐体と違ったのは、音響面にも気を遣い、ＱＳＯＵＮＤという立体音響技術を採り入れていたことだ。

ＱＳＯＵＮＤとは、カナダのＱＳＯＵＮＤ　ＬＡＢがライセンスを保持する、２スピーカーで立体音場を再現する技術のこと。

詳しくは後述するが、ＱＳＯＵＮＤが適用された音は、グッと前に張り出して迫力が増すのである。



図：音量の差による音の定位

そして、ＱＳＯＵＮＤは、これまでは業務用でしか体験できなかったが、コントロールボックスで有名なボード・Ａと、レバーやボタン、各種サプライ用品の製造で有名な三和電子の共同開発で生まれた製品によって、家庭でも楽しめるようになった。

ボード・Ａの「ＱＸ－１」と、三和電子の「ＱＳ－０１」がそれだ。

前者は家庭用、後者は筐体組み込み用で、アンプが内蔵されている。

ステレオ感とは？

さて、ＱＳＯＵＮＤの説明に入る前に、「ステレオ感」とはどのようなことによって起こりうるか、ということについて説明しておこう。

人間が音に広がりを感じるとき、音にどんなことが起こっているのか、考えたことがあるだろうか？

広がりと一言にいっても、様々な要素が絡み合っている

のだ。

まず、それらをひとつひとつ挙げてみたい。

●音量の差

2つの耳から聞こえてくる音の大きさが違うと、それは音の定位となって広がりを持つ。定位とはつまり、音が右から聞こえてくるか左から聞こえてくるかということだ。ある音の音量が右から10、左から5の割合で聞こえてくれば、その音は中心から半分右寄りに定位しているように聞こえる。これが音の広がりの基本だ。

●遅延音・残響音

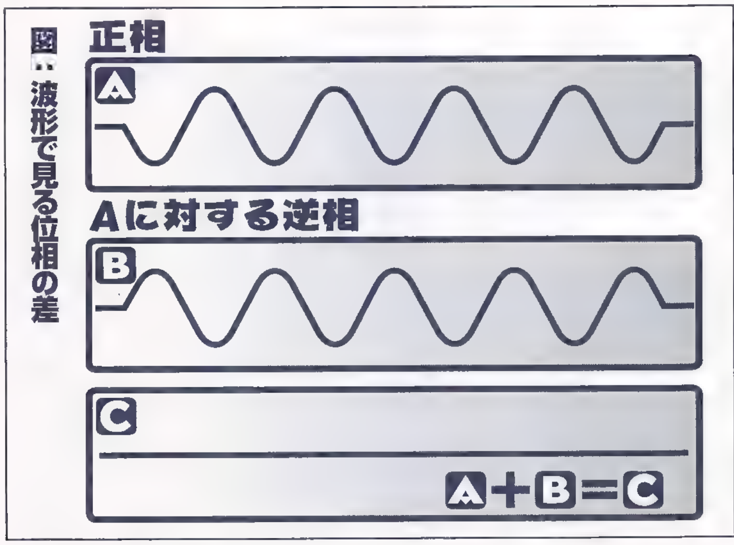
いわゆるエコー。元となる音に、時間差がついて音が繰り返され、同時に音量も下がっていくと、人間は空間的な広がりを連想する。

また、一方から元となる音、もう一方から遅らせた音を出してやると、実際に聴感上の広がりが生まれる。

遅延時間が長めだと、音がスッスッと左右に飛び交う感じ。遅延時間が短めだと、音で左右から挟み付けられる感じで聞こえる。

●位相の差

音の相、といってもなかなか感覚的に理解できないだろうから、まず図を参照してほしい。音は波でできているため、聴感上同様に聴こえる音でも、波形がまったく逆、ということがありうる。この状態を逆相という。



図：波形で見る位相の差

さて、両者がぶつかりあう…具体的にはミキサーで混ぜてやると、いったいどうなるか、おわかりだろうか？

実は互いに打ち消し合って波形はフラットになる。つまり音は消えてしまうのだ。

しかし、この波形が左右に振り分けられていると、聴感上の広がりが生まれる。

この状態だと、音が空間的に幅を持つように聴こえる。悪くいえば、所在のない音になるのだ。

ステレオのスピーカーの接続を、わざと左右で＋－ちぐはぐに接続してモノラルの音を聴くと、左右で逆相になる。試してみると面白いかも。音の位相は逆相（180度）だけではなく、その間の状態もあり、その場合、音質的にも変化が生じるのだが、それについてはまたの機会に。

というわけで、おおまかにいって広がりのある音には、大きく3つの秘密があることがわかった。生録ものを除き、一般の楽曲などでは、これらの3要素を操作する音響加工機（エフェクター）を使って立体的な音場を作り出しているのだ。

これまでのアーケードゲームでは、前述の2要素で立体感を出していた。つまり左右への定位の振り分けと、遅延効果だ。

しかし今回の取り上げるQSOUNDは、3つの要素を微妙に関係させて立体音場を再現しているようだ。

QSOUNDとは？

結論からいうと、QX-1の開発元であるボード・Aさんでは詳しいことを聞けなかった。特許に関わる部分なだけに、微妙な問題を含んでいるのかも？

原理の基本は、真ん中以外の、周辺部に定位する音を抽出して、それらに、あたかも聴取者の側面に回り込むかのように聞こえる処理を施すことだそうだ。

つまり、真ん中に定位する音は、ほとんど素通しになる。抜き出した音の処理アルゴリズムの内容が特許ということらしい。

しかし、それでは味気ない。不貞ざんぼっと杉田が、力及ばずながら、ちょっとした手順で効果のかかりかたを調べてみた。

ミキサーにモノラルの音源を接続し、パンポット（定位の調節ツマミ。このボリュームを回すことで、モノラルの入力を、左右に定位させられるのだ）を回して、入力音の定位を右から左まで連続的に変化させた（図参照）。

すると、QSOUNDデコーダーを通して聞いてない場合は右なら右、左なら左にしか定位しないはずだが、QSOUNDを通すと、ちょうど正面を境とする対称的な位置に、少し元音よりは音量が小さく、恐らくは逆相になっていると思しき音が出てくることがわかった。

この音のおかげで、通常とは違った定位のしかたをするように聞こえるようだ。

先ほどとは反対の位置に定位を動かすと、その反対側に逆相になっていると思しき音が。音を真ん中に定位させると、効果はほとんどなくなる。

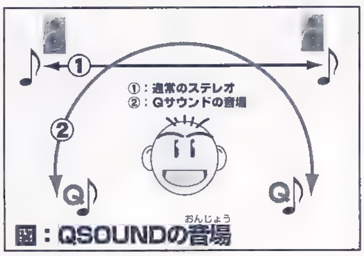
そして、音の定位が左右の端に近くなれば近くなるほど、効果が大きくなってくることがわかった。



図：QSOUNDの効果音の動き

前述のように、周辺部に定位する音を抽出して効果をかけているという原理は、本当のようだ。

実際にどのような音場になるかは、図を見てもらおう。



図：QSOUNDの音場

まるで、自分を囲む同心円周上に描かれた半弧に沿って音が定位するように聞こえた。

普通のステレオでは体感できない立体的な音場といっていいだろう。

正しいQSOUNDの楽しみ方

また、QX-1の取り扱い説明書を見ると、多少注意書きらしきものが書かれている。それは以下のようなものである。

●スピーカーは耳の高さに
●左右のスピーカーは対称位置にセッティングし、聴取ポイントはその中央に

このようにすることで、QSOUNDを効果的に楽しむことができるそうだ。

更にボード・Aさんに話を伺ったところ、

「音量は適度に大きいほうがいいですね。大きいとはいっても、周囲に雑音がなければ、

それなりの音でも大丈夫なんですけど。あとは、スピーカー、アンプは、当然かもしれませんが、音のいいものを使ったほうが効果は高くなります。できれば、低音まで伸びるスピーカーで聴いてほしいところです」

といった指南を受けた。以上の要件を満たす環境で聴けば、QSOUNDを100%楽しめるわけだ。

一般的な楽曲でもOK！

QSOUNDは、例えばドルビーサラウンド、THXなどのように、音の再生側にもしかけが必要なものではない。

基本的には、ステレオ音声でありさえすれば、QSOUNDの対象になる。

つまり、CDや、TVの音声、ビデオなどなど…、何でもいいのだ。

注意したいのは、モノラルではダメだということ。

前述のように、真ん中に定位する音には効果がかからないのだ。

ただし、QSOUNDに向いた音の傾向というものはある。できるだけ音の定位が左右に振られているもの、比較的音が整理されているもの、などが効果をはっきり体感できる。

開発元のボード・Aさんの話では、

「指向性の高いマイクで収録された音を、後処理でステレオ化したもの、音楽でいうならば、多重録音で作られた音楽に対しては、効果が薄くなる傾向にあります。

理想は生録された音ですね。また、洋画のアクションのようにインパクトのある音が左右に飛び散るような音響設計がされたものは、面白くなる傾向にあります。

ただ、満たすべき要素はそれだけではないようで、以上の要素を満たしていても、面白い効果が出ないものもあります。あくまでもケースバイケースということになりますか」

ということだった。

「それから、QSOUNDデコーダーを通した音は、録音しても効果が変わりません。ですから、気に入った音楽などにQSOUNDをかけて、MDなどに録音して外で楽しむ、なんてことも可能なわけです」

などというアイディアもボード・Aさんから飛び出した。

カプコン歴代のCPII対応ゲームのBGM集にQSOUNDをかけて、本来の形に戻してやって録音する、なんてことは、ファンとってはたまらないものだろう。

また、オマケ的な効果として、本来マスク効果（大きい音の陰で鳴る小さい音は人間には聞こえない現象のこと）によって人間の耳には聞こえない音が、QSOUNDの処理によって、表に出てくることがある。

ボード・Aさんはこんな体験をした。

「QSOUNDをかけてTVのドラマを見てたんですけどね、登場人物のものではない声が、どっかから聞こえてくる。よくよく聞いてみたら、どうやらスタッフの声だったようです（笑）」

また、不肖さんぼっとも耳にタコができるほど聞きまくった、とあるCDを聞いていたところ、これまでかなりの大音量で聞いていても聞こえなかったパーカッションが、ポクポク聞きなれないリズムを叩きだした、なんて体験もしている。単なる立体音響を実現する以外の部分でも、楽しめるものであることは間違いない。

接続は簡単

少しだけ面倒な話が続いたが、ボード・AのQX-1を使って、君が実際に家庭QSOUNDを楽しむためにすべきことはそれほど多くない。

ただし、三和電子製の筐体用QS-01は、アストロシティ（バーサスシティ）筐体への接続を前提とした付属品しか付いていないため、それ以外の筐体に接続しようとすると、少し手間がかかってしまう。

まずは、家庭用のQX-1の接続から説明しよう。

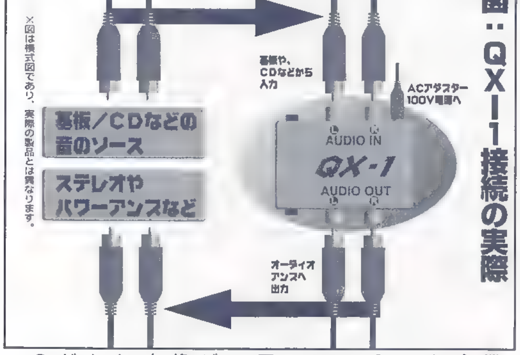
まず図を参照してもらおう。

QX-1には、RCAピンジャックのステレオ入力端子が1組、同出力端子が1組と、QSOUND効果のON、OFFの切り替えスイッチが1つ、さらにACアダプター用のジャックが一つ。

付いているものはこれだけだ。

図を見れば一目瞭然だが、基板やCDなどのソースとアンプの間に挟み込めばいいわけだ。だから、QX-1と専用ACアダプターのほかに、RCAピンジャックの音声用コードを1組買い足せば、それですべてがこと足りるはず。CDと基板、MDなど、複数のソースを接続したい場合は、セレクターを買い足すと繋ぎ換える手間が省けて便利だろう。

図：QX-1接続の実際



CPII以外の基板

CPIIのマザーボードには、RCAピンジャックが付いているため、何の苦労もなくQX-1との接続ができるのだが、それ以外の基板になると、話は多少面倒になる。

大抵の場合、基板にステレオ音声出力が付いていても、そこから直接スピーカーを接続するようになっているため、左右それぞれ+と-の端子が存在するはずだ。

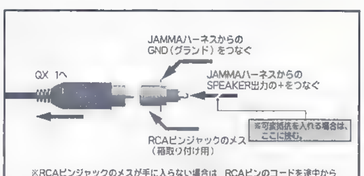
ステレオなどの機器と接続する場合は、+とGNDを使う。プラスはスピーカー端子から持ってきて、GNDはJAMMAでいえば、ハーネスの左右両端の端子から持ってくる。これをRCAピンジャック形式に変換するのだ。また、中には音声の出力レベルが高いものもあるだろう。音が割れていたら+の端子に可変抵抗を入れてやるとよい。

基板からのステレオ音声出力方法は、ものによってまちまちなので、ここで個別対応していくことはしない。

QS-01と筐体との接続

QS-01には、アストロシティ（バーサスシティ）との接続用の付属品が付いているため、取り付ける筐体が上記のものであれば、工具なしに取り付けられる。しかし、それ以外の筐体に取り付けができないというわけではない。

QS-01の入出力端子を整理すると、RCAピンジャックのCPIIからの入力端子が2つ、RCAピンジャックのスピーカー出力が2つ、DC+12V&GND端子、がうちわけになる。このほか、音声ボリュームと、QSOUNDのON/OFFを切り替えるスイッチが付いている。要は、電源まわりと、2つのスピーカーへの出力さえなんとかしてしまえばどんな筐体でも問題ないわけだ。



※RCAピンジャックのメスが手に入らない場合は RCAピンのコードを途中から切断してつないでもよい。つないだ後（作業工程上はつなぐ前だが）は、箱に入れておくか、DIYショップなどで手に入るホットボンドで固めてしまうとよい。

図：CPII以外の基板との接続

ただし、エアロシティのように、スピーカーが2つついていても、実はスピーカーのケーブルが1系統にまとめられていて、実質モノラルしか出ない筐体もある。その場合、スピーカーから新たに左右それぞれに配線し直すか、1系統にまとめられる前のポイントから配線を分けて、左右独立させる必要がある。

QSOUNDしよう！

QX-1は、各基板ショップ、ボード・A、マルゲ屋で入手可能だ。また、QS-01は、三和電子から直接購入できる。

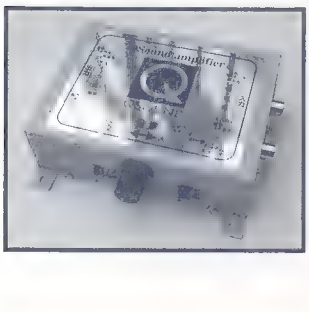
QX-1

定価：4800円（基板のみ）
ボックス入り：8500円
ACアダプター：500円
連絡先：ボード・A
TEL：03-5272-3690



QS-01

定価：12000円
連絡先：三和電子株式会社
TEL：03-3959-6611



新型モニターレビュー！ ＆大プレゼント！

理想のモニターってどんなもの？

モニターの必要性については、もはや説明するまでもないだろう。問題は、使っててどれほど満足できるかにある。これは使う人の目的にもよるだろうけど、大まかに言って、以下の点をクリアしていれば買って損はないモニターと言えるのでは？

1.大きさは15～24インチ
…確かに大きい画面は迫力がある。でも、あんまり大きいとどうしても本体重量が重くなって、不便な点も出てくる。それを考えるとこのくらいが適当だろう。

2.入力端子が多い
…ゲーム基板以外の用途に使う場合、何かと便利。理想としては、S端子、ビデオ端子、RGB端子全部あれば言うことナシ。

3.縦置きできること
…モニターを縦に置けること。これは、アーケーダーにとっては極めて重要なポイント。最近は少なくなってきた縦画面の傑作ゲームを遊ぶなら欠かせない。一般のモニターは、縦に置くと故障する原因となるのでやらないほうが無難。

4.調整がしやすいこと
…画面の色・明るさ調整が手軽にできること。これは意外と重要だ。最低条件として、画面を見ながら調整できなきゃダメ。調整部が前部、もしくは横にあるのが理想。

5.画質が奇麗なこと
…求めればキリはないが、画質は奇麗であるに越したことはない。これは自分で実際見て、確認するのが一番だろう。

大体こんなとこじゃないかな？これを踏まえた上で、キョーワインターナショナルの"M-18"を見ていこう。

アーケーダー向けの逸品だ！ 18インチRGBモニター「M-18」

制作・販売／（株）キョーワインターナショナル

さて、まずは「1」の大きさから。「M-18」はその名のとおり、18インチだ。以前同社から発売されたモニターは25インチで、これはちょっと大きすぎの感があった。ゲーム基板で遊ぶ場合、モニターを縦にしたり横にしたり、結構動かすことがある。そのことを考えると、18インチぐらいが重さの点から見ても限界かもしれない。

次に「2」の入力端子を見ていく。残念ながら「M-18」にはS端子やビデオ端子は付いていない。21P-NのRGB端子があるのみだ。しかし、21P-Nさえあればコントロールボックスはもちろん、たいていの家庭用ゲーム機につなぐことはできるし、画質の面から見てもRGBは申し分無い。

「3」の縦置きについて。もともと「M-18」は業務用のモニターなので、縦に置くことについては何の問題もない。さっきも言ったとおり、18インチくらいのモニターなら、一人で十分動かせるくらいの重さだ。好きなだけ縦シューをやれるぞ。

「4」の調整のしやすさについて。「M-18」の色調整は横部にある。自分で画面をみながら色を調整するのはまったく問題無し。

「5」の画質の点だが、これも業務用だけあって申し分無い。モニター自体は中古ということで心配する人もいるかもしれないが、程度が良いものを選んで使っているから大丈夫。もちろん画面に焼きが残っているものなんて使っていない。

家庭用ゲーム機に対応するためのカラー信号増幅回路を搭載しているので、レベル落ちすることなく快適にプレイできる点もオイシイ！

なお、このモニターは出荷時には"家庭用ゲーム機対応"になっているので、アーケード基板で遊ぶときはカラー信号増幅基板を差し替える作業をする必要があるので、その点注意して欲しい。



新春特別企画！ "M-18"を5名様にプレゼント！

キョーワインターナショナルさんのご好意により、今回紹介した"M-18"を、ゲーメスト読者の皆さん5名の方にプレゼントします。
欲しい人は、・「欲しい意気込み」「アーケーダーへの意見・要望」・「住所、氏名、年齢」を葉書に書いてお送りください。締め切りは3月15日（消印有効）、発表は4月15日発売号で行います。
なお、残念ながら抽選に外れてしまった方にも、特別プレゼントを差し上げます。こちらは発送をもって発表に代えさせていただきます。

ゲーセン関係の方、注目ぅ！

本誌の撮影、ゲーム大会で大活躍のビデオコンバータ、販売へ！

担当：ずるずる（カルシウム不足）

「ゲーメストに掲載されてるゲーム画面はどうやって撮影したの？」「ゲーム大会で外部大型プロジェクターにゲーム画面を映してるけど、あれはどうやってるの？」こういった質問をいただくことがよくあります。

ゲーム画面の撮影、大会での大型モニターへの出力、どちらも外部のモニターにゲームの映像信号を出力する必要があります。ただ、普通にやろうとすると、要は映像信号が二分されるので画面は暗くなるか、まったく映らなくってよろしくない。そこで皆様にご紹介したいのが、編集部で使っている「ビデオコンバーター」なのです。

この通称ずるずるのコンバーター略して「ずるコン（仮名）」と呼ばれるアイテムは、外部に映像を出力するだけでなく、分配による映像レベルの劣化を補正し、出力を同じにするためのブースト機能までをも備えているすぐれモノ。

ゲームの画面写真もゲーム大会も、すべてこれを使っていたわけです。ただ、実はこれは私の友人の手による、文字どおりのハンドメイドマシンなので、年に数個しか作れず、外部からの注文は取ってきませんでした。いろいろな経路からこのコンバーターの話を耳にした方から、「欲しい！」という声があったのに対応できなかったのはそのせいなのです。

そういった声は、一般の方よりもゲーセン関係の方が多かったようです。やはり、ゲームを別モニターに映し出して、ライブモニターとして使えるからでしょう。

コンバーター要望の声は、最近になって強くなってきました。そこで受注するかどうか再検討をした結果、とりあえず数個なら注文を受け付けようということになったのです。

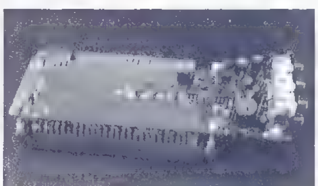
完全ハンドメイドであるため、その個数は少ないのですが、もしどうしても欲しいという方が多ければ、今後量産タイプを製作する予定もあります。

というわけで、今回ここで、さっそく注文を受け付けてみたいと思います。ただ、この数個はほぼ編集部のものと同じなため、基板ムキ出し状態となっています。

仕様としては、JAMMA入力で、ビデオ映像出力、モノラル音声出力、S端子出力付きで、JAMMA出力となります。

購入されたい方は、
◎住所・氏名・年齢・職業
◎電話番号
◎欲しい個数
を明記して、アーケーダーあてにお葉書をください。多い場合は抽選とさせていただきます。

■**商品名：「ずるコン（仮名）」**
■**予価：25,000円**
■**備考：受注から完成まで1～2カ月かかります**



これがずるコンだ！ただし、実際の製品と多少仕様が変わる場合があるので、ちょっち形がちっが～うなんて言わないでね。

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!!2

1月5日現在

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'16"93	TOM	ジャッキー ALL
2	バーチャファイター3	2'17"17	ミスターX	ラウ ALL
3	デッドオアアライブ	3'41"43	JJH	かすみ ALL
4	X-MENvs ストリートファイター	1,923,000	明石　三太郎	豪鬼・リュウ ALL
5	ザキングオブファイターズ'96	709,900	FBI	クラーク・庵・レオナ　ALL
6	わくわく7	20,190,000	明石　三太郎	ダンディJ ALL
7	パズルボブル3	76,537,030	NAO	バブルン ALL
8	レイストーム	13,473,350	ゆるゆるがライバル GSS-MLD-ATS	RG-1マニュアル2P側　ALL

通信欄　●2Fにビリヤードコーナーがオープンしました。とっても安いのでみなさん遊びに来てください。今年は全国規模のイベントが実施されるかも?どうぞお楽しみに!!
P.S.闘神伝3・ダイノバイザーは、おもちゃ屋さんで好評発売中！

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（ガイル）	1,224,700	だって豪鬼逃げるんだもんBAB	豪鬼まで
2	ストリートファイターEX（ケン）	1,134,900	ACB	豪鬼まで
3	デッドオアアライブ（かすみ）	4'08"18	K.U	ALL　3本設定
4	デッドオアアライブ（ティナ）	3'57"83	ロケットパンチGO! EMJです。初掲載!	ALL　3本設定 バーストモード
5	デッドオアアライブ（かすみ）	4'45"85	EMJ、CD返せ! 早くー　RAY	ALL　3本設定 バーストモード
6	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	6'11"83	羽鳥君愛してます。Love²♡　RAY	ALL　3本設定 バーストモード
7	達人㊤	2000万円＋α	次はヴィマナ入荷希望 GSS-MLD-ATS	14－2で達成
8	バーチャファイター3（ジェフリー）	2'42"90	3本でこのタイム抜ける人募集　ZZZ	ALL 3本設定

通信欄　●年明け最初のハイスコアです。今年もPQをどうぞよろしく。最近スコアの申請が多くて嬉しい悲鳴を上げてます。高いスコアはもちろん未掲載の人を優先しますので、どんどん申請してくださいね。
P.S.プリクラ2も大人気稼働中です♡　　黄昏のアーナム人　FEI

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	1'52'63	ZZZ	ALL ノーマルモード
2	デッドオアアライブ（レイ・ファン）	3'42"23	HiRo	ALL ノーマルモード
3	レイストーム（RG－2）	25,331,400	T3－WIZ	ALL
4	レイストーム（RG－1）	13,333,050	GSS－MLD－ATS	R－8
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,349,730	花満開で12万発大当り69回	ALL ボンバー連付
6	バトルガレッガ（ガイン）	11,864,630	MAXフェチ	ALL ボンバー連付
7	マクロスプラス（YF－19）㊤	2,704,120	SHADOW	2－4
8	ストリートファイターEX（春麗）	1,015,900	MARS.REI	ALL

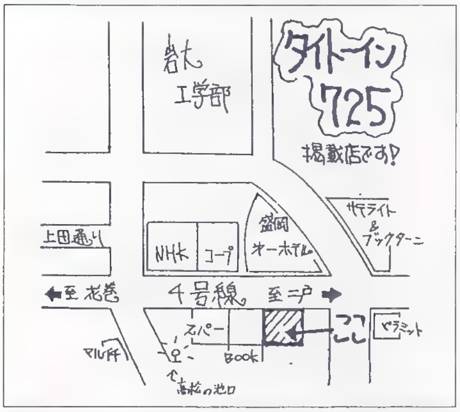
通信欄　●当店で、設定を変えてるゲームがありますが、スコアアタックにチャレンジされたい場合は、気軽に店員に声をかけてください。
設定を直します。

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（リュウ）	1,051,700	AHO殺陸星人 森の要性（師範代）	
2	ザキングオブファイターズ'96（クラウザー・アンディー・テリー）	1,078,100	B09	ALL
3	ティンクルスタースプライツ（ティンカー&リンカー）	1,645,640	AHO殺陸星人 森の要性（師範代）	ALL
4	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	9,576,610	AHO殺陸星人 森の要性（師範代）	1－6 連付
5	デッドオアアライブ（バイアン）	2'46"11	SSK	ALL
6	デッドオアアライブ（ザック）	3'01"65	DDM	ALL
7	わくわく7（スラッシュ）	17,197,100	IBM	ALL
8	わくわく7（ダンディJ）	17,056,700	A	ALL

通信欄　●2カ月ぶりのごぶさたです。その間に新ゲームが増えてウハウハの反面、ハイスコアはそれほど出ず、ヨワヨワの状態です。受験で足の遠のいた常連3名、引越3名、バイト多忙2名、遭難1名、堕落1名、暴走1名とスコアラーも減り、現在新規募集中です。by堕落店員



ゲームキング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（ケン）	1,205,800	M.X	1C ALL 豪鬼出現
2	ストリートファイターEX（チュンリー）	1,180,600	K☆I	1C ALL 豪鬼出現
3	ストリートファイターEX（リュウ）	1,143,500	NSA	1C ALL 豪鬼出現
4	侍魂天草降臨（風間蒼月）	4'19"16	COO	1C ALL 修羅　剣豪
5	ストリートファイターZERO2アルファ（さくら）	2,725,800	R.HFS.N	ALL OC×15 P×15真豪鬼有
6	X-MENvsストリートファイター（ウルヴァリン&チュンリー）	1,933,700	D.FIEL	1C ALL
7	ティンクルスタースプライツ（アーサー・シュミット）	1,526,550	M.X	1C ALL キャラクターモード
8	ステークスウィナー2（シャイニンダンサー）	31億6,690万円	しんや	1C ALL 17戦17勝

通信欄　●新年明けましておめでとうございます。ゲーマーのみなさん当店ハイスコア盛り上げてくださいね！よろしくお願いいたします。
今年もゲーム大会やイベント企画中！みなさんどんどん参加してゲームを楽しみましょう。ご来店お待ちしています。　by店長

キャッツアイ恵庭店

北海道恵庭市住吉町224－1　☎（0123）32－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	199,224	対戦台で大人気!! Musku	5連鎖
2	デッドオアアライブ	4'17"03	ちょっと人気低迷?! Kassu	かすみ使用
3	ストリートファイターEX	976,000	これも乱入OKだ! GiGi	ケン使用
4	ウォーザード	47連勝	ほんとに強い! Ninkins	対戦台 ムクロ使用
5	パズルボブル3	スコア募集中	カップルでやるもOK でもスコア出してよ!	
6	ウルトラ電流イライラ棒	489	毎週、盛り上がったらイベントやってるよ!	初級　Mas 1コインゴール
7	アルペンレーサー2	1'42"771	え?歌あるの? come yama	ハイスピード レースモード
8	セガスキースーパーG	スコア募集中	まじで足がつるよ! イタタタ…。	

通信欄　●プリントコーナーができて、女子高生にも大人気！
ビデオコーナーも充実！新作ソフト続々入荷！
プリントのバーチャルシャッターは、キャッツでやろう！
4分割シールもできちゃうぞ!!

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	63,355,490	NAS	17×1　14×2 L35まで
2	天地を喰らう	4,718,100	我こそはぬ～パピィZED	連付き　趙雲 1CALL
3	バトルガレッガ	4,500,550	大日本回せ回せ党岩手県支部長ピンタBLT	ゴールデンバット 6面まで
4	エイリアンvsプレデター	6,547,400	YOU	シェファー ハード設定
5	デッドオアアライブ	2'51"01	MDK	ティア バーストモード
6	ぷよぷよSUN	248,461	たくちゃん	MAX－10連鎖 ふつうスタート
7	スカイスマッシャー	3,434,650	K.T	連付き 4－1
8	ギャプラス	6,368,200	K.T	1週ALL 352面

通信欄　●元及川店長、社長賞おめでとう！やっとバトルガレッガが入荷！心の叫びが本社に届いたか?そろそろ機関誌出ます。新作は、マッハ・花巻安定で来ない。最近の本社の基板の買い方ダメダメです。もっと現場の意見を聞いてほしいものです。　店員出光丸BLT

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	13,055,350	GSS－MLD－ATS	1CALL（RG－1）
2	デッドオアアライブ（かすみ）	1'58"73	アサータ	1CALL ノーマルモード
3	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	2'53"05	REI.S	1CALL ノーマルモード
4	わくわく7（まるるん）	16,438,700	MK党代表 つり目のコアラ	1CALL
5	ウォーザード（タオ）	1,468,200	STL	1CALL パスワードナシ
6	サイキックフォース（キース）	5'16"23	瞬くん	1CALL
7	ストリートファイターEX（チュンリー）	1,070,600	A.N	1CALL
8	ストリートファイターEX（ブルム）	1,069,800	A.N	1CALL

通信欄　●トーゴ北日本バンデット苫小牧駅前店より今年も一年よろしくお願いします。札幌狸小路店と苫小牧スティ店もガンバってます。苫小牧駅前バンデットは駅北口真っすぐ歩いてすぐ其処。札幌狸小路店は狸小路1丁目の帝国座のとなりだよ。いってみるべさぁ。

コトニテクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MENvs ストリートファイター	1,626,300	BABALITY	リュウ&ウルヴァリン　1CALL
2	ストームブレード	3,577,250	3～35歳までOKG SS-MLD-ATS	AV－8B 2周ALL
3	X-MENvs ストリートファイター	1,779,600	H・KODA	リュウ&春麗 ALL
4	ぷよぷよSUN	211,709	BAK	ふつう　ALL
5	ぷよぷよSUN	409,254	DKC「いいのかねえ?」	ふつう　ALL
6	対戦とっかえだま	1,127,400	KAZ	7人目・ウバ太松
7	対戦とっかえだま	1,278,500	TSU	7人目・シン松
8	マジカルドロップ2	2,658,254	DKC「いぢめる?」	エンプレスまでチャリオット

通信欄　●スコア申請してくれるみなさん、いつもありがとう。対戦台が50円になってから、お客さんが増えた気がします。良かった。97年は面白そうなゲームがたくさん出ますね。とくにワシが期待してるのは鉄拳3です。またニーナを使っていきたい。　サミー好きの㊥

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘２－11－12　☎（0297）45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－GRAY２）	20,528,600	IRT	ALL ５機設定
2	レイストーム（R－GRAY１）	10,909,450	IRT	ALL ５機設定
3	バーチャファイター３（ラウ）	1'57"75	Y.K	ALL
4	バーチャファイター３（ジェフリー）	2'08"39	K.T	ALL
5	バーチャファイター３（ジャッキー）	2'25"03	BAK	ALL
6	バーチャファイター３（サラ）	2'30"89	AKD	ALL
7				
8				

通信欄

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町１－９－４　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（服部半蔵）	3'54"70	Y.F	ALL　修羅
2	侍魂天草降臨（橘　右京）	5'36"90	Y.F	ALL　羅刹
3	侍魂天草降臨（覇王丸）	7'51"26	Y.F	ALL　羅刹
4	侍魂天草降臨（シャルロット）	6'29"46	Y.F	ALL　羅刹
5	わくわく７（アリーナ）	22,039,800	Y.F	ALL
6	ぐっすんおよよ	2,192,300	H.M	ALL
7				
8				

通信欄　●プライズ用景品、サクラ大戦ポスターが好評です。トキメモプライズ用景品も多数あります。２月に発売予定のキーホルダー類も入荷予定です。カプコンシークレットファイルも扱っていますのでよろしくお願いします。　担当ミッキー

TVパンアップ

千葉県柏市旭町１－３－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（ケン）	1,036,400	SEK－SKO	ALL ゴウキ㊩
2	ストリートファイターEX（ザンギエフ）	991,800	NSK	ALL ゴウキ㊒
3	ストリートファイターEX（チュンリー）	1,192,200	MSS	ALL ゴウキ㊒
4	デッドオアアライブ（かすみ）	2'30"73	NAO－OMG	ノーマルALL
5	デッドオアアライブ（リュウ・ハヤブサ）	3'29"13	AMR－TET	ノーマルALL
6	デッドオアアライブ（レイ・ファン）	3'37"40	ルリルリもね♡ IRS－SHO㊗	ノーマルALL
7	バトルガレッガ（ボーンナム）	12,248,330	いわき君	ALL 残×２
8	ダンシングアイ	4,982,550	SIG	14面

通信欄　●最近この店のスコアに載らないけども私は生きてる。現在、何のゲームをやっているかはヒ・ミ・ツ♡。それはともかく、近場に住んでおられるスコアラーを募集中なので、御来店お待ちしています。　NAI師に大感謝　KBT－KYN

ゲームプラザメッセ102

千葉県四街道市四街道１－２－１チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	42,039,960	TSR－AXE	１COINALL ジャッジスピア
2	レイストーム（R－GRAY１）	14,565,700	TSR－AXE	１COIN　ラス
3	パズルボブル３（ふつう）	212,698,130	ARDAN（メジロ）	１COINALL １人でパズル
4	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'48"286	K..	１COINALL Alfa MT
5	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'48"646	T・Y	１COINALL OPEL AT
6	バーチャファイター３	2'01"85	C・M	１COINALL（アオイ）
7	バーチャファイター３	2'17"76	RIN	１COINALL（アキラ）
8	バーチャファイター３	2'43"01	YSR－KAN 3.１出るの？	１COINALL（サラ）

通信欄　●ヴァンパイアハンター復活!!　やるべし　byてんちょ

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは175ページです！

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎１－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（蒼月）	7'35"23	DSI	１CALL
2	スーパーパズルファイターIIX（さくら）	257,080	PLD２号	１CALL
3	D&DⓇS.O.M（M・ユーザー、エルフ）	4,209,146	盗賊シーフ。T.T	１CALL
4	D&DⓇS.O.M（エルフ、シーフ）	4,524,310	T.T、ラ王	１CALL
5	パズルボブル３（普通モード）	3,719,490	盗賊シーフ	１CALL
6	ウォーザード（タバサ）	1,417,400	ベヅァー	１CALL
7	デッドオアアライブ	ハイスコア募集中		
8	ストリートファイターEX	ハイスコア募集中		

通信欄　●リアルバウト・スペシャル&待望?のハイシールが入っているので、みんなで遊びに来てね！高梨さんよろしく。　by.N

サタンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３（パイ）	3'06"12	鈴木克尚　オプティック真一　byX	１コインALL 大熊店
2	わくわく７（まるるん）	27人抜き	RYO、大内、早坂、和也の弟！	28人目死亡 大熊店
3	ライデンファイターズ（ライデンMKII）	18,725,000	K.市川	１コインALL 大熊店
4	ウォーザード（タオ）	32人抜き	KIYOTSUNA、byMR２	33人目死亡 レベル32大熊店
5	ストリートファイターEX（スカルマニア）	26人抜き	UI、KATSUO by Z	１コインALL 大熊店
6	ストリートファイターEX（チュン・リー）	７人抜き	佐藤マサキ　貝はちゃんとつめてね．	１コインALL ネオジオプラザ
7	デッドオアアライブ（カスミ）	６人抜き	康べえ、U	１コインALL ネオジオプラザ
8	ザキングオブファイターズ'96（リョウ、ロバート、ユリ）	10人抜き	黒木双子、姉、IN上海！　byヤムチャ	１コインALL バグ小高店

通信欄　●今年の４月に田村郡船引町にバグ４号店となる（仮名　カプコンプラザ）がオープンします！メダルゲーム。大型体感ゲームなど、を中心にアップルライドゲームも多数完備してみなさまのご来店をお待ち致しておりますので、どうぞお楽しみに!!　by㊄

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町４－13－６　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	5'44"06	M.M タムタム使用	１C ALL
2	わくわく７	18,128,000	T.T RAI使用	１C ALL
3	ストリートファイターZERO２アルファ	3,017,000	O.T　豪鬼使用	１C ALL
4	バーチャファイター３	1'42"00	CHI　アキラ使用	１C ALL 段位　超人
5	デッドオアアライブ	3'20"38	HIA レイ・ファン	１C ALL バーストモード
6	蒼穹紅蓮隊	13,012,450	YMK　屠竜	１－６
7	アルペンレーサー２	1'59"845	ZTT　ダウンヒル 冬期限定こば氏	１C ALL テクニカルコース
8	ナムコクラシックコレクションVol.2（NEW　ディグダグ）	635,840	NAG　主人公使用 いつも11時半に来る男	１C ALL

通信欄　●前橋は寒いサムイさむい、スゴクさむ～い！
おまけに雪降ってるし…。
でも、懐はあったかいよ。
店長様、お年玉をありがと－!!　今年もよろしく。

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り７－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO２（豪鬼）	2,128,300	ふみたえ	
2	ストリートファイターZERO２（ローズ）	1,857,300	ふみたえ	
3	侍魂天草降臨（十兵衛）	4'26"07	兵院春人　S・G	１C ALL
4	侍魂天草降臨（覇王丸）	4'46"38	兵院春人　S・G	１C ALL
5	ぷよぷよSUN（やさしいコース）	164,720	打倒T・M パズルマスター見習	１C ALL 10連鎖
6	ぷよぷよSUN（ふつうコース）	325,950	パズルマスター見習（PMM）	１C ALL 11連鎖
7	ストリートファイターEX	1,074,500	兵院春人 S・G	春麗 １CALL
8	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	27,019,350	店員　MJ	１CALL

通信欄

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３（アオイ）	2'28"31	セッキィー㋢	ALL
2	バーチャファイター３（カゲ）	3'19"43	きよっち	ALL
3	ストリートファイターZERO２（サガット）	2,322,600	OBK	ALL
4	龍虎の拳２（如月影二）	1,987,450	クランコは、打てないことが判明㊙　T・B	ALL P×19　D×1
5	龍虎の拳２（リョウ・サカザキ）	1,447,136	パットで新三段 しん太	ALL
6	ぷよぷよ	888,486	山形J&Bの使者！T・M（みくりや）	ALL644 ぷよレバー技なし
7	D&DⓇ（クレリック）	1,126,482	またもあと4000pt足りず。少し更新　和泉	ALL×４
8	天地を喰らうII（趙雲子龍）	3,597,050	今回もM94と会えず 和泉	ALL

通信欄　●山形の三浦さん・愛知県東郷町の近藤さん、御来店ありがとうございます。VF３の対戦は８時から閉店までやっていると思います。それ以外の時間でしたらCPU戦できます。１プレイ50円対戦３本先取なので、ぜひ御来店ください。　担当 ㋹

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（半蔵）剣豪　羅刹	5'34"38	馬場	１コイン ALL
2	侍魂天草降臨（リムルル）剣豪　修羅	6'30"76	渡辺	１コイン ALL
3	侍魂天草降臨（シャルロット）剣豪　羅刹	6'43'19	石垣の奴隷	１コイン ALL
4	わくわく７（まるるん）	1,635,100	渡辺	１コイン ALL
5	わくわく７（ポリタンクZ）	1,158,200	名久井	１コイン ALL
6	ザキングオブファイターズ'96（餓狼チーム）	862,600	馬場	１コイン ALL
7	デッドオアアライブ（かすみ）	4'29"85	M.K	１コイン ALL
8	ウォーザード（ムクロ）	1,503,300	M.O	１コイン ALL

通信欄　●新しい年が始まりました。みなさまはいかがお過ごしですか。ゲームに燃えてることと思います。NEWゲームも続々入荷の予定ですので本年も当店をよろしくお願いします。受験生の人は、勉強もガンバッテください。

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町８－５　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マクロスプラス（YF－19）	1,515,280	水野あみゃー犬	７面
2	わくわく７（まるるん）	16,558,400	"もっと難しい中" NHK	ALL
3	わくわく７（ダンディーJ）	13,077,100	今田徹也	ALL
4	わくわく７（スラッシュ）	3,454,900	I.MEIDEN	ALL
5	侍魂天草降臨（リムルル）	7'02"15	K.２	ALL
6	侍魂天草降臨（ガルフォード羅刹）	6'05"57	R.H 本当は５分台	ALL
7	侍魂天草降臨（右京・羅刹）	6'15"49	BCG	ALL
8	侍魂天草降臨（半蔵・修羅）	7'30"46	MIO	ALL　剣聖

通信欄　●追加：レイブレーサー（最上級T・T）２分18秒56　K.N
●みなさんは年末年始はどう過ごしましたか？店員常連はGBシレンで年を越し、初詣では各ゲームのパターンがつながるように祈りました。
●ストIII・Gダラと目玉が控えている楽しみなこのごろです。　Ⓣ

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 (ナコルル修羅)	7'37"52	私設ナコルル親衛隊 3E修羅	ALL
2	ライデンファイターズ(連付) (ジャッジ　スピア)	50,078,810	OKI－MEG㋖	ALL
3	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	D161,550	RUS	ラスボスにて 爆死
4	ウォーザード (タバサ)	958,100	OKI－MEG クリアしただけ	ALL パスなし
5	対戦とっかえだま (白河イースター3世)	2,300,900	まだ　まだ　これから OGP－みのり㋵	ラス面死亡
6	対戦とっかえだま (シン)	2,013,000	ただのクリア Suzwるたまあ	ALL 19連鎖10回
7	ぷよぷよSUN (むずい)	167,838	あと2、3万 OGP－みのり㋵	ALL カーバンクル乱入有
8	ぷよぷよSUN (ふつう)	515,826	山形(!)から遠征 T.M(みくりや)	ALL MAX15連鎖

通信欄 ●一番寒い季節となりました。そんなときは対戦や、ハイスコアを狙って身体の中から熱くなりましょう！
バトルガレッガ、その衰えを知らず!!

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (RG－1)	12,558,650	NST－GEN	8面
2	ストリートファイターZERO2 アルファ(さくら)	2,206,600	まさやん	サバイバルモード ベガ落ち、D×8
3	パズルボブル3	115,667,060	NST－にっき～	ALL(A→C→G→L→R→X)
4	X－MENvsストリートファイター (リュウ・ストーム)	1,674,000	まさやん	ALL
5	19XX (ライトニング)	17,407,200	RADIコミリスナー SVX	ALL　残×5 ボム×5㊣
6	デッドオアアライブ (ジャン・リー)	4'13"95	KKK	ALL
7	ぷよぷよSUN	734,457	H.T (ひげぷよマン)	ALL(やさしいモード)16連鎖
8	ぷよぷよSUN	893,281	H.T (ひげぷよマン)	ALL(ふつうモード)15連鎖

通信欄

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 (右京)	10'31"45	M、L、LOVE	ALL
2	X－MENvsストリートファイター (ストーム・ガンビット)	1,617,000	スタジャンNO139番	ALL
3	X－MENvsストリートファイター (セスバードウス・チュンリー)	2,103,500	I♡LOVE　虹野	ALL
4	X－MENvsストリートファイター (サイロップス・ウルヴァリン)	1,500,200	スタジャンNO139番	ALL
5	X－MENvsストリートファイター (チュンリー・リュウ)	1,828,500	M、L、LOVE	ALL
6	X－MENvsストリートファイター (ウルヴァリン・ガンビット)	1,614,900	スタジャンNO139番	ALL
7				
8				

通信欄 ●新年、明けましておめでとうございます。本年も旧年以上によろしくお願いします。本年の当店の目標はお客様によろこんでいただけるように料金、サービス企画、イベントをもっと、もっと増したいと思っていますのでぜひ一度アルファへ!!

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN (ふつう)	475,076	T.M(みくりや)	ALL 14連鎖
2	デッドオアアライブ	2'10"30	STG－MIC	1COINALL かすみ使用
3	パズルボブル3	116,595,510	MNK	1COINALL 27面
4	わくわく7	147,500	へっぽこゆうき	1COINALL まるるん使用
5	わくわく7	14,338,100	BOB	ALL ダンディーJ使用
6	メタルスラッグ	1,397,500	HIK	ALL
7	ザキングオブファイターズ96 (テリー、アンディー)	642,200	Y.K	ALL
8				

通信欄 ●ただ今当店ではわくわく7を心を込めてお客様にお薦めしております。それに伴い超ハイスコアの募集と超連続技、さらにわくわく7はこうして遊ぶべきだ！といったようなご意見も募集しております。ぜひ当店のノートにご一筆ください。　by ABO

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	2,015,000	OGP－鈴木図㋵ (R・H山口使用)	ALL
2	ぷよぷよSUN	532,186	ふつう T・M(みくりや)	ALL・16連鎖
3	ぷよぷよSUN	257,662	やさしい OGP－鈴木図	ALL・11連鎖
4	ぷよぷよSUN	153,819	… むずい	ALL
5	パズルボブル3	43,840,000	KGB	ALL
6	レイストーム	25,737,650	CRM	7面、100万落ち 連・改ナシ
7	ティンクルスタースプライツ	2,223,450	Y‥	ステージ7 43hit、改ナシ
8	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,743,800	OGA－小川図 鏡魁羅	ALL MAX15

通信欄 ●今回は「ぷよぷよSUN」のスコアの充実振りが目立ちます。みんな馴れているせいか、けっこう好スコア連発です。ただ、太陽ぷよに関しては、評価のわかれるところ。ジャマだ、と言う人も人もいます。新しい、と言う人もいます。みなさんはどっち？　byT・E

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎（03）3588－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	19,342,900	星の王子様	R－GRAY2 ST8
2	蒼穹紅蓮隊	15,864,460	TMZ－A Z	1号機 ALL
3	バーチャファイター3	2'39"56	鉄山靠アラキ 実は酒乱	アキラ ALL
4	バーチャファイター3	2'25"37	ぷりちいパイ いかって下K!	パイ ALL
5	バーチャファイター3	3'07"42	弾丸ラウ パイからキャラ替	ラウ ALL
6	バーチャファイター3	2'45"79	殺助 六本木の夜は熱い	ジャッキー ALL
7	バーチャファイター3	3'09"21	TMZ－AKI 2分前半はでる	ウルフ ALL
8	バーチャファイター3	2'36"95	連打マン 実はぷりちいの兄	アオイ ALL

通信欄 ●2月23日NEWTONCUPVF3タッグマッチやります。近くの人も遠くの人もこの日はニュートンで熱くなりましょう。エントリーはTELO.Kです。レベル極上！ギャラリーもO.K！23日は板橋バーチャスポットニュートンで参加お待ちしております。

GAME DEL RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1F&2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX (リュウ)	1,043,400	ヌルハチ大帝	ALL
2	ストリートファイターEX (ケン)	878,600	141	ALL
3	ストリートファイターEX (ザンギエフ)	854,000	ザンギュラMK－Ⅱ	ALL
4	デッドオアアライブ (ジャン・リー)	5'45"00	山田山田男	ALL
5	デッドオアアライブ (ティナ)	5'05"54	マッシー	ALL
6	バーチャファイター3 (アキラ)	2'02"50	関東人	ALL
7	バーチャファイター3 (ジャッキー)	3'14"20	DAJ上等超上等 カマンベイベー	ALL
8	ぷよぷよSUN (ふつうモード)	475,030	T・M(みくりや)	ALL 14連鎖

通信欄 ●G－Iクラシックウインズの入荷で2Fメダルコーナーがかなり熱いです。充実のラインナップでお客様のニーズにおこたえいたします（千円80枚です）。メダルゲームがお好きな方はぜひ、ひばりが丘南口へ！（みくりや氏2度目の遠征有難うございます）　by J

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5　☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	レイストーム (GLAY－1)	14,921,750	幸王　崇	ALL ㊣㊀
2	ライデンファイターズ	37,651,470	S.Y	エイジス　残1 ALL ㊣
3	メタルスラッグ	2,589,640	NTS	ほりょ×77
4	ステークスウィナー2	31億6690万円	おかべえ	モンタナマジック
5	戦国ブレード	1,120,600	サス兄	2－2下コース アイン ㊣
6	戦国ブレード	1,061,400	サス兄	2－2下コース 天外 ㊣
7	D&D®S.O.M	3,518,617	はる	シーフ
8				

通信欄 ●最近、古しのゲームにこっている。で入っているのはそうでもない。新作はドンドン入れていきます。ご来店お待ちしています。
P.S.あけましておめでとうございます。今年もよろしく

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	18,335,4000	CRY、切り裂き♡ ジーん麦ちゃんナイス	1コインALL まるるん
2	バトルガレッガ	10,214,24	DSP－たろマン、グラⅡ旧Verダメスギ	7面中ボス ミヤモト
3	エリア88	1,757,500	DSP－あひ、ヌルすぎレーザー逃したぁ!	1コインALL ミッキー
4	グラディウスⅡ(旧Ver)	1,916,100	DSP－たろあひ、 運ほしい	3－8 4番装備
5	スーパーストリートファイターⅡX	対戦再爆中っ!	オーッ!まだおもしれえぞぉーっ!	
6	バーチャファイター2.1	入荷!	今はスパⅡXで たま～にねっ♡	
7	天地を喰らう	入荷!	2じゃねぇさぁーっ!	
8	バーチャファイター3	消滅!	無くなっちゃいました♡	

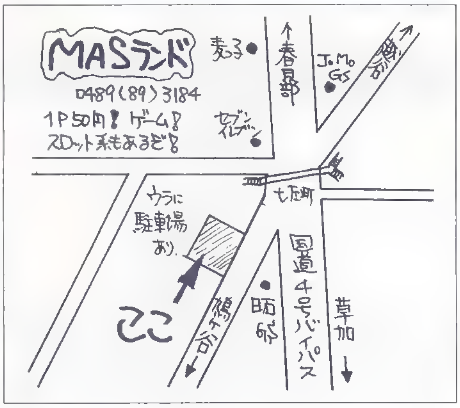
通信欄 ●あーっ！とりあえずおんめでとぅ。リアルバウトスペシャルが面白けりゃいいなぁ～って思います。なんか最近「ビンゴーッ！」っちゅーのが少ねぇような気がします。古いゲームやりながら待ってるっちゅーねんっ！生きてる気がしねぇ．．．．。頼むよ本当に。

IC狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	22,953,000	T3－キバヤシ㋢	ALL　同付き RG－2
2	ダンシングアイ	8,648,900	T3－ナワヤ	ALL サル3匹設定
3	ザキングオブファイターズ96	400,700	CJD	ALL ブラジル
4	ザキングオブファイターズ96	766,800	M.W	ALL　クラーク テリー　アンディ
5	エイリアンvsプレデター	3,059,200	K.N	プレデターウォリアー　ボスおち
6				
7				
8				

通信欄 ●明けましておめでとうございます。今年もよろしくお願いします。中國式オリオンさんお元気ですか？スキー場の仕事はどうでしょう？帰って来たら、またバーチャ3の100人組手をお願いします。
ギバヤシさんいつも来店ありがとうございます。　by W－1改㋲



アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード (タバサ)	1,863,000	ネコ　たまごっちは ちゃんと育てましょう	ALL
2	ウォーザード (タオ)	2,005,900	Z－? 牛丼たべたい!!	ALL
3	バーチャファイター3 (ジェフリー)	1'51"53	ポポブラジル	ALL
4	パズルボブル3	473,339,930	B.L.K　同性愛について、真剣に考える	ALL
5	デッドオアアライブ (かすみ)	2'10"83	おれ、プリクラ入ってアレがくる!エヘエヘ	ALL BURST
6	デッドオアアライブ (ジャン・リー)	2'30"06	PKG　私の名は えもりびぐぞう。	ALL BURST
7	侍魂天草降臨 (首斬り破沙羅)	6'50"51	きんた　おれっち 出入禁止!.	ALL
8	X－MENvsストリートファイター (セイバーテゥース・マグニートー)	2,607,800	JAL	ALL

通信欄 ●あけましておめでとうございます。アミーの常連様、昨年中は毎日毎日誠にありがとうございました。本年もよろしくお願いいたします。先日のストⅡX大会では、横須賀よりお越しの「はらひ」さん2位入賞おめでとうございます。なお店内にてプリクラ2もスタンバッテいます。

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	20,617,350	焼津市民－MKW	１コインALL R－2　4機設定
2	ライデンファイターズ㊣	35,455,100	YNG	１コインALL バイパー機
3	バトルガレッガ	10,168,580	KJ－SZK	7面 ワイルド4機設定
4	ティンクルスタースプライツ	1,660,420	オナラブー	メディウス マザー死
5	デッドオアアライブ	2′16″26	RYO	１コインALL かすみ
6	ぷよぷよSUN	515,922	T.M(みくりや) 13連鎖	１コインALL ふつうモード
7			冬休みを利用して遠征スコアー申請をしてく	
8			ださったみなさん!! ありがとうございました!	

通信欄　●明けましておめでとうございます。本年度もよろしくお願いします。ということでこれが載るころにはAOUショー出展作品で話題騒然かな?とりあえず新作ラッシュということでスコアー申請もがんばってください。●１コイン50円●　担当　サーファー　A

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町３－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	45,174,500	ARK	JUDGE SPEAR ALL
2	ダンシングアイ	7,682,300	FANCY－KETO	ALL
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,001,300	AOI	さくら　ALL
4	侍魂天草降臨	5′57″83	GI	右京・修羅 ALL
5	侍魂天草降臨	6′49″62	ZEB	天草・修羅 ALL
6	侍魂天草降臨	6′49″85	PCI	タムタム・修羅 ALL
7	侍魂天草降臨	7′21″47	417	リムルル・修羅 ALL
8	侍魂天草降臨	7′44″85	MA	閑丸・羅刹 ALL

通信欄　●最近新作基板の入りが非常に悪いのですが、その代わりといっては何ですが他店には無いレアゲーが入ってます。現在はグレートラグタイムショウが稼働中！1992年のDECOの熱き魂に触れたい奴は今すぐPC伊勢佐木町へダッシュだ！

GAME IN What's

東京都東村山市栄町２－22－21南ビル２F&B１F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	1,849,100	T.2	タルシム　リュウ ALL
2	ストリートファイターEX	1,304,400	ROZ－EYE	ケン ALL
3	ストリートファイターEX	1,346,000	ROZ－EYE	リュウ ALL
4	ストリートファイターEX	1,234,200	ROZ－EYE	チュンリー ALL
5	ストリートファイターEX	1,210,400	SRU	ザンギエフ ALL
6	ストリートファイターEX	1,173,400	ROZ－EYE	ザイル ALL
7	ウォーザード	1,657,000	ROZ－EYE	レベル14 ムクロ
8	ぷよぷよSUN	453,200	T.M	普通

通信欄　●VF－３のバージョンアップは、まだでしょうかねー。XメンVSSF、SF－EX、ウォーザードは、好調です。とくに、SF－EXの出来は素晴らしいと思います。この号が出る頃には、鉄拳３、リアルバウトスペシャルが入荷しているかも。では、今年もよろしく。

GAME OFFいろは店

静岡県浜松市高丘町１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	13,053,860	・F・	キャラ　ミヤモト 1COIN ALL
2	レイストーム	20,001,500	MKW	1COIN ALL キャラ　RG－2
3	グラディア	3,375,750	まおまおNHK㊐	ステージ　2－3
4	マクロスプラス	3,088,920	まおまおNHK㊐	ステージ　2－7 キャラ　VF－11
5	バーチャファイター３	1′29″20	野中S.N	キャラ　アキラ 超人
6	バーチャファイター３	2′22″60	中村さんNATI	1COIN ALL キャラタカアラシ
7	鉄拳２	1′31″40	SHADOW	キャラクター　ロウ 1COIN ALL
8	ライフフォース	10,000,000+α	スコア募集中 なつかし〜い!!	17－5　時間があればまだいける

通信欄　●今年も、GAME OFFいろは店をよろしく!!

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２F　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ（ストーリーモード）	1,643,890	チャ貫人	ALL
2	ティンクルスタースプライツ（メモリー女王）	1,986,160	YAT天上院桂	ALL
3	ティンクルスタースプライツ（シュミット）	1,731,070	下手すぎ	ALL
4	ティンクルスタースプライツ（なんじゃもんじゃ）	1,249,040	イワン	ALL
5	ティンクルスタースプライツ（リアリーテイル）	2,052,600	チャ貫人 STG－おおぶす	ALL　残2
6	レイストーム（R－GRAY２）	25,896,400	T３－WIZ	ALL
7	バーチャコップ２	994,424	X	ALL、J×507 T×82
8	わくわく７	21,069,000	系・S	ALL

通信欄　●今話題のニューゲームを続々入荷！ツーリングチャンピオンシップが１PRAY50円、レイプレーサーが12周設定で50円など、お得なことがたくさんあります。レゲーも充実！リクエストにお応えします。是非御来店ください。

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町１－10－７一番街ビル１F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,687,230	DAB・S	ALL　連付き 60万落ち
2	マクロスプラス（YF－19）	3,970,990	T・SUZUKI	ALL　連付き
3	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	34,889,701	CBA－女キャラ好き	ALL　連付き
4	19XX（ライトニング）	1,918,900	RCA－NST	ALL　連付き
5	レイストーム（R－GRAY２）	22,808,200	CBA－CCB M西君Forever	ALL　連なし 進歩のない人
6	X－MENvsストリートファイター（リュウ、リュウ）	2,864,400	CBA－女キャラ嫌い	ALL
7	ぷよぷよSUN	890,956	SPD－FGC	ALL　ふつう ノーミス　2妥協
8	対戦とっかえだま（白河インターⅡ世）	2,324,500	CND－EPI?	ALL　松 クリアしただけ

通信欄　●この度は一軍昇格のお誘い、ありがとうございました。現状では続けてゆくのが難しいと思いましたので、今回は見送らせて頂きました。さて、これが載る頃には世間では受験シーズン真っ最中でしょう。受験生諸君、がんばっていこー。　新担当者　CCB

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは175ページです！

ゲームセンター　エフワン

神奈川県秦野市今川町１－７　明王ビル１F　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－GRAY１）	11,406,900	KPS－ELF	7ボス
2	レイストーム（R－GRAY２）	14,398,650	MEE=ELN㋕	ALL
3	バトルガレッガ（ガイン－３）	12,772,590	それだけはヤメテね㊙	ALL
4	バトルガレッガ（ボーンナム－４）	12,082,430	メタブラ入荷	ALL
5	バトルガレッガ（ミヤモト－３）	11,270,880	???	ALL
6	バトルガレッガ（３－３号機）	9,598,960	一夫多妻制推進派	ALL
7	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	12,810,480	チキンライスが好き MEE=ELN㋕	１－６
8	バーチャファイター３（アキラ）	804,000	GP01/PLE.PLE	ALL 八段

通信欄　●あけましておめでとうございます。今年も4649（くさっ）
●A杯に出場した三蔵法子とエッチな〜はエフワンからの代表チームです。決勝トーナメント出場おめでとう。アテナの女性店員にほれた店員B。P.S.上尾のヨウイチ君ナオ君元気でやってる?

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚３－44－11フサカビルB１F　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	469,090	山形の狂人ぷよら〜 T.M(みくりや)	ふつうモード ALL　14連鎖
2	ウォーザード	1,420,100	始めチッタ	タバサ　LV32 ALL
3	パズルボブル３	323,872,670	A.M	2・5モード ALL
4	レイストーム	23,908,700	CRM	ALL　2P R－GRAY－2
5	デッドオアアライブ	2′36″80	ARI	ALL　ゲン・フー バーストモード
6	侍魂天草降臨	4′16″52	Yuu	ALL修羅、剣聖 赤、シャルロット
7	19XX	17,624,200	エールを君に! SVX	ライトニング×5 ALLⓈ Ⓑ×5
8	グラディウス３	2,425,380	CVⅡ(T.K)	2－2

通信欄　●97年は凄いソフトがたくさん入荷！（支払いも大変だが…）
話は変わって、TMオフィシャルサークル、UAG（う〜あ〜げ〜）が遂に始動！！同人誌第一弾「狂七」を店内で販売中！（千円）
興味のある方はぜひ大塚タイムマシンに遊びに来てください。店長

アップル（ママトップ）

静岡県静岡市竜南１－１－54　☎（054）248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ	2′46″93	AKI	バーストモード ティナ
2	デッドオアアライブ	3′03″10	AKI	ノーマルモード ティナ
3	アルペンレーサー２	2′14″772	EIJ	TTダウンヒル
4	クレオパトラフォーチュン	16,508,160	TAK	LVALL ブロック1668
5	サイドバイサイド	2′45″10	TTT	超上級　MT RX－7RZ
6				
7				
8				

通信欄

AMデンジャラス　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原町571－１　☎（0552）43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	わくわく７（まるるん）	23,445,400	入荷１週間じゃこんなモンすよ㊛㊜S.Y	ALL
2	ウォーザード（ムクロ）	1,893,700	㊢かせりゃ勝ち♡ JAM	ALL
3	侍魂天草降臨（タムタム）	6′22″34	JAM（SUKマニア君）	ALL
4	侍魂天草降臨（シャルロット）	6′58″54	電気パワーだオーイエー　S.Y	ALL
5	侍魂天草降臨（右京）	8′49″03	JAM（SUKマニア君）	ALL
6	バーチャファイター３（カゲ）	1′30″10	もうタイム出しても意味無しみたいなー	ALL バグ㊒
7	バーチャファイター３（ジェフリー）	1′37″34	個人申請やる必要なくなったみたいなー	ALL バグ㊒
8	バーチャファイター３（鷹嵐）	1′42″68	バグ使って稼いじゃダメなんだみたいなー	ALL バグ㊒

通信欄　●年末になってやっと入荷したわくわく７にみんな超燃え！女性キャラ専門ゲーマーAMO氏いわく、「やっぱティセっスよ。俺んちにおいといて……ゲフフン」だそうです。謎すぎる。

ICチェーン千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋１－14－２　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	1,129,10t	H&K	タオ使用　ALL（船橋店）
2	X－MENvsストリートファイター	1,255,600	見ちゃダメ	チュンリー　ALL リュウ（船橋店）
3	ザキングオブファイターズ'96	797,500	るーしど	テリー　クラーク チンALL（船）
4	レイストーム	20,018,750	高橋　勇一	R－G－2 ALL（船橋店）
5	ダンシングアイ	222,200	N:K	1COIN　3面（船橋店）
6	燃えよゴンタ!	230,600	HIRONORI ABE	1COIN　5面（船橋店）
7	バーチャファイター３	2′17″26	KAZ	梅小路　葵　使用 ALL（経堂店）
8	X－MENvsストリートファイター	1,345,900	コーヘイ	ウルヴァリン（経）マグニートーALL

通信欄

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（隆）	3,364,300	IKQ－LKS	ALL ㊥ P×17
2	ストリートファイターZERO2（ケン）	3,279,800	IKQ－LKS	ALL ㊥ P×18
3	ストリートファイターEX（ケン）	1,280,600	IKQ－S.S	ALL ㊥
4	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	?	IKQ－IKO	ALLならず!! 歩いて帰る(T.T)
5	バーチャファイター3（ラウ）	78連勝	IKQ－IKO 金沢では雑魚あつかい	おっさんに60勝以上(^^
6	19XX（ライトニング）	11,482,800	IKQ－みんと12歳☆ミ	ALL ㊥
7	ザキングオブファイターズ'96（テリー、クラーク、アテナ）	730,600	サザビーに乗りたい漢	ALL
8	ファイナルロマンスR	1C ALL	わるいな…それロンだ…。	ALL 連同

通信欄　●ジューターorハイスコアラーを求む！我こそは！と思う人は、あ天に来てくれ～！SRT君もたまにはスコアー出してよ！あ～早く怒首領蜂出ないかなぁ～…　アレイ㋲さん、シューティングなくさないで～！m(－－)m　by IKQ－むるすか！

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 天草降臨	7'19"30	Y・Y	ALL（修羅）骸羅
2	侍魂 天草降臨	6'29"78	WOQ	ALL（羅刹）タムタム
3	侍魂 天草降臨	7'59"55	TNS	ALL（羅刹）ガルフォード
4	侍魂 天草降臨	11'31"32	BAD	ALL（羅刹）右京
5	デッドオアアライブ	2'34"91	URG	ALLゲン・フー バーストモード
6	バブルメモリーズ	18,316,740	TNS	70面
7	ライデンファイターズ	28,336,490	UPG	7面
8				

通信欄　●毎度御来店ありがとうございます。すでにアツイ戦いが始まってます。ストリートファイターEXやウォーザードなど各種対戦が盛上がっている今日このごろです。今年もファンタジアンで、楽しく過ごしましょう！

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（0582）74－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GTI CLUB	1'50"413	DAI	初級
2	GTI CLUB	1'50"034	HIROTON	上級
3	GTI CLUB	1'55"413	HIROTON	超上級
4	ぷよぷよSUN	504,986	T.M	ALL 普通モード
5	デッドオアアライブ	2'45"18	A.I	ジャン・リー ALL
6	ウォーザード	1,657,000	DAI	LV15 タバサ
7	ストリートファイターEX	940,200	H.I	RYU
8	パズルボブル3	126,220,180	A.I	ALL ジャック

通信欄　●この本が出るころは、バレンタインデーですね。恵まれない店員ひですけに、愛のチョコを贈ってね。（笑）★VF2密かに盛り上がってます！　P.S.ストⅡターボ入荷!!（笑）nifty-serve ID:HQL05753　大王

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 天草降臨	7'44"93	かずな一成汰	タムタム（羅刹）剣豪 1C ALL
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,325,800	うっち～	朝日奈 ALL VERY EASY
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,449,000	うっち～MKⅡ	詩織 ALL VERY EASY
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,351,600	ひで　よゆうっス	朝日奈 ALL VERY EASY
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,295,800	うっち～その2	朝日奈 ALL VERY EASY
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,305,400	ひでその2	美樹原 ALL VERY EASY
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,489,600	としゆき	美樹原 ALL VERY EASY
8				

通信欄　●正月に開催したときめきくじは大好評でした。また多数グッズをそろえて開催したいと思いますので（多分）メモリあんのみなさまのお越しをお待ちしております。

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	307,860	栗田聡文	ふつう ALL
2	ぷよぷよSUN	257,235	栗田聡文	やさしい ALL
3	ティンクルスタースプライツ	1,263,200	S.D	ストーリーモード ALL
4	ライデンファイターズ	45,862,590	NAO	ALL 連付 ジャッジスピア
5	ウォーザード	1,120,500	004	ALL レオ L×15
6	GTI CLUB	2'01"620	すべしゃる酒井Micky㊋	超上級 完走 スーパーカー
7	GTI CLUB	1'57"551	ACC	初級 完走 スーパーカー
8	侍魂 天草降臨	7'07"10	MON	ALL Level 3 ナコルル 羅刹

通信欄　●スカッドレース、ストリートファイターEX、入荷しました。ストリートファイターEXが、CPU、対戦共に盛り上がっています。対戦がやりたい方、是非御来店を。

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ	3'15"63	RX7	かすみ ALL
2	デッドオアアライブ	3'32"35	P.T	かすみ ALL
3	バーチャファイター3	2'30"85	PAI	PAI ALL
4	バーチャファイター3	2'32"41	J.K	SARAH ALL
5	侍魂 天草降臨	8'24"31	KAI	服部半蔵 ALL
6	ストリートファイターEX	693,500	とっつぁん	リュウ ALL
7	ウォーザード	2,413,500	MT	タオ LV32 ALL
8	ぷよぷよSUN	429,391	TM	ふつう 15連鎖 ALL

通信欄　●暖房の効いた中、アツい対戦でさらにホットになってみませんか。当店では、最新の格闘ゲームを常時、とりそろえております。腕に自信のある方、是非御来店ください。

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	3,337,400	ティセ大好き 氷室万寿	ティセ 1CALL
2	侍魂 天草降臨	5'55"55	金大のT山君に捧ぐ！彼女できたかー？	破沙羅（羅刹）ByH・G
3	X－MENvsストリートファイター	1,836,100	JNYちゃん甘いわ!! HYK－変態教祖様。	タメ子と投げ男 ザンギエフあり
4	ザキングオブファイターズ'96	757,700	ライジング命　T.N	ALL テリー クラーク イオリ
5	ティンクルスタースプライツ（ストーリーモード）	1,834,601	精算カリ14号	1C ALL 乱入なし 残0
6	ティンクルスタースプライツ（キャラクターモード）	1,847,400	㊍	1C ALL乱入無 残1シュミット
7	ぷよぷよSUN	536,231	なんと山形から遠征♡T.M（みくりや）	ALL 15連鎖 ふつうモード
8	クレオパトラフォーチュン	7,425,490	クリアしただけ WIM	1C ALL

通信欄　●今年もゲーム大会は元気てんこ盛り♡2月は異種シューティング大会(笑)や3月はバーチャロンなど予定しております♡名古屋駅から歩いて5分ほどのちっこい店ですがフトコロはかなりでかいっス！ボード、ノートもあるのでみな遊びに来てネ♡バイト隊うさぎ山

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－87

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 天草降臨	7'54"31	OhK 半蔵（修羅）	ALL
2	侍魂 天草降臨	9'47"01	OhK 火白（羅刹）	ALL
3	X－MENvsストリートファイター	1,200,700	ゲーマーKEN	ALL
4	ザキングオブファイターズ'96	535,200	T.IAI サイコソルジャー	ALL
5	ストリートファイターZERO2	1,831,300	SNK リュウ	ALL
6	ストリートファイターZERO2	1,820,000	細谷　竜 リュウ	真豪鬼　負け
7	ストリートファイターZERO2	2,122,400	K.S ザンギエフ	ALL 真豪鬼たおした
8	ストリートファイターZERO2	1,487,500	RYO中見 リュウ	ALL

通信欄

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 天草降臨	4'47"16	特急マンモスAMP	右京
2	侍魂 天草降臨	6'44"69	小説家AMP	蒼月
3	侍魂 天草降臨	6'53"12	断末奥義AMP	十兵衛
4	侍魂 天草降臨	7'30"06	上記の人AMP	幻十郎
5	ぷよぷよSUN	367,807	KAZっち	14連鎖 やさしい
6	ぷよぷよSUN	584,173	KAN	13連鎖 ふつう
7	ぷよぷよSUN	165,309	KAZりん	10連鎖 むずい
8	蒼穹紅蓮隊	18,019,243	㊙五九郎㊤	八指多 ALL

通信欄　●エヴァミニフィギア。サムライミニタペストリーは確認済ですがときメモ。エヴァポスター第2弾。同級生3グッズが出るという情報ですが、本当なのでしょうか？　あと大垣唯一？バトルガレッガ50円で稼動中です。㊙596YSŌ氏協力ありがとう。PS5五万

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'34"18	NDA	ジャッキー使用
2	ぷよぷよSUN	457,309	MAX14連鎖！T.M（みくりや）	ふつうモード 1コインALL
3	X－MENvsストリートファイター	1,440,600	ゲームLV7設定 BEE	ダルシム&チュンリー ALL
4	レイストーム	10,764,000	K.Y	
5	ウォーザード	1,383,900	LV.0スタート わん2堂	タオ使用 1コインラスボス
6	クイズなないろドリームズ 虹色町の奇跡	1,054,100	きらあっ	正解率 96% 1コインラスボス
7	蒼穹紅蓮隊	14,796,073	東福山アキラ	屠竜 使用 バクサン6面
8	バトルガレッガ	10,999,100	東福山アキラ	1コインALL ABCワイルド㊥

通信欄　●季節は受験シーズン。しかし、当店プレイヤーはそんなことにもめげず(?)熱く燃えております。学生の本分を無視して進む彼らに未来はあるのか？

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（タバサ）	1,622,300	DNA	LV.32 ALL連・必なし
2	X－MENvsストリートファイター（ストーム・チュンリー）	1,391,500	K.H	ALL連・必なし 1クレジット
3	ストリートファイターZERO2（ソドム）	2,367,200	K.H	ALL連・必なし 1クレジット
4	ザキングオブファイターズ'96	657,900	DAN	ALL連・必なし 1クレジット
5	リアルバウト餓狼伝説（不知火舞）	1,273,700	A.A	ALL連・必なし 1クレジット
6	マーヴルス－パーヒーローズ（K.アメリカ）	1,302,200	K.H	ALL連・必なし 1クレジット
7	ストリートファイターZERO	2,017,100	DNA	ALL連・必なし 1クレジット
8	テトリス	121,355	FNL	5面 連・必なし 1クレジット

通信欄　●「冬休みハイスコアチャレンジバトル」に多数のご参加ありがとうございました。春休みには「もっとチャレンジバトル」を実施します。「このゲームなら自信がある！」などのご意見をおきかせください。詳しくは店内ポスターをみてネ！　by店長

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 天草降臨	7'04"71	?.?	タムタム ALL
2	侍魂 天草降臨	8'01"99	?.?	千両狂死郎 ALL
3	侍魂 天草降臨	8'08"34	?.?	橘右京 ALL
4	デッドオアアライブ	3'14"01	RRR	バイマン ALL
5	デッドオアアライブ	3'47"98	RX7	かすみ ALL
6	ストリートファイターEX	749,500	ARK	C.ジャック ALL
7	バーチャファイター3	2'27"09	Y.I	JACKY ALL
8	ぷよぷよSUN	461,692	T.M（みくりや）	ふつう ALL

通信欄　●岐阜県下最大規模を誇るVF3（バーチャファイター3）設置店です。寒さのきびしい中、暖房の効いた当店でアツい対戦してみませんか。従業員一同、御来店を心よりお待ちしております。

タイトーイン和歌山店
和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 天草降臨	8'08"67	殺さずはむずい 六　堂	羅刹ナコルル黒
2	19XX	4,189,900	早瀬戸義嗣	雷電 10面まで
3	バーチャファイター3	3'31"06	井上　隆由紀 あと10秒!	3本制 ジャッキー
4	デッドオアアライブ	4'27"58	椎名　　霄	レイ・ファン
5	パズルボブル3	171,981,610	めだりすと木下	1コイン ALL
6				
7				
8				

通信欄　●新年明けましておめでとうございます。今年も楽しいイベント盛りだくさんで、みなさまのご来店をお待ち致しております。
スタッフ　一同

ジョイランドタイトー天六店
大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォースEX (ソニア)	2'29"26	JFK	1C ALL
2	サイキックフォースEX (バーン)	2'46"33	YOG	1C ALL
3	レイストーム (R－GRAY－2)	24,134,000	HYAKU－TTJ会長	1C ALL ㊀
4	蒼穹紅蓮隊 (国村リカ)	23,806,943	MOS－SSJ ㊚息子よ、よくやった	1C　1－6㊟ 爆≡先生
5	ライデンファイターズ (バイパー)	47,621,960	↑ありがとうです。 遊びにいきます!・H	1C ALL　㊟ ミクラス　入10
6	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	2,168,800	SPD　飼葉優里㊂	1C ALL (96%)
7	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,641,600	ぱ～まん	1C ALL 根性　鏡使用
8	パズルボブル3 (ひとりでパズル)	492,006,810	FEV－EX.㋟	1C ALL

通信欄　●昨年は色々な所からの遠征組がいたり、新人さん（とくにPF関係の人）が増えたりして店員、常連一同喜んでおります。今年もいろいろとやりますのでシューターな人もゲーマーな人も、PFにハマってるサイキッカーも遊びに来てくださいね。　by、SGN

ゲームプラザ亜登夢
愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（0533）89－7722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 (タムタム)	5'50"08	NAO	1COIN ALL
2	侍魂天草降臨 (覇王丸)	7'22"11	H・M	1COIN ALL
3	侍魂天草降臨 (蒼月)	7'53"75	F・I	1COIN ALL 修羅使用
4	侍魂天草降臨 (リムルル)	8'04"38	TAM	1COIN ALL 修羅使用
5	侍魂天草降臨 (右京)	8'30"00	LAP	1COIN ALL 羅刹使用
6	侍魂天草降臨 (ガルフォード)	8'11"05	TAK	1COIN ALL 剣聖羅刹使用
7	バーチャファイター3 (アキラ)	2'00"98	F・I	1COIN ALL 遅い、まだ
8	新作続々入荷中			

通信欄　●新年明けましておめでとうございます。本年も亜登夢をよろしくお願いいたします。固くいったところで、今年は一体どんな話題作が出現することかと楽しみにしています。続編だけでなく全く新しいタイプのゲームが出てほしいものです。ハイスコアもだしてね！

ゲームプラザ　アミュー
兵庫県西宮市松籟荘7－5竹森ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マクロスプラス (VF－11)	4,168,920	チェスメン(欧米)	ALL
2	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	51,206,730	KBC－OG狂－ TFM－0011	ALL
3	ストライカーズ1945 (震電J7)	2,175,800	EL2	ALL
4	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	10,192,120	A.T(半年ぶりようやく達成)	ALL
5	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	19,814,316	チェスメン	ALL
6	侍魂 天草降臨(半蔵㊗)	4'37"11	のりを氏	ALL
7	侍魂 天草降臨(天草㊧)	6'46"70	紅超	ALL
8				

通信欄　●平成9年度もがんばって新作GAMEをどんどん入荷（とくにシューティング）するつもりなのでみんな遊びにきてね♡



プレイシティキャロット納屋橋店
愛知県名古屋市中区栄1－2－6名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ	4'16"13	ねころけ杉浦	かすみ　ALL ノーマルモード
2	ストリートファイターEX	836,800	クリア最優先 ナイスブラザー	C.ジャック ALL
3	パズルボブル3	530,949,320	SOLID－S、S	ALL ふつうモード　表
4	ステークスウィナー2	31億6190万円	H・M	ALL アースクェイク
5	アクアジェット	1'45"36	マジカル頭脳パワー 3バカ娘	初級 タイムアタック
6	ダンシングアイ	3,401,050	㊕	ノーマルモード 3サル　ALL
7	デンジャラスシード	4,136,600	たまちゃんにささぐ、 HYK－変態教祖	ALL　うら×2 へたくそすぎ。
8	アウトフォクシーズ	13,704,000	モットシ氏に捧ぐ 自己記録更新　NEU	ALL　ベティー パーフェクト×4

通信欄　●当店では『ワンダーページ・ハイスコアアタック第3弾』として、現在大人気の「ギノウタイ」のスコア集計をしています。クリアタイムの差等で細かく集計され、全国ランキングが発表されます。名古屋市内で参加出来るのは当店だけ！ぜひ参戦してください。

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店
岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3 (使用キャラ・アキラ)	2'52"43	KEN	1C ALL
2	ブレイカーズ (使用キャラ・ピエール)	12,627,700	STN	1C ALL
3	侍魂天草降臨 (使用キャラ・天草四郎時貞)	5'28"05	A.A	1C ALL・
4	ストリートファイターZERO2 (使用キャラ・リュウ)	3,112,200	やばいっす～っ!! のっち	1C ALL
5	ストリートファイターZERO2 (使用キャラ・サガット)	2,549,500	のっち	1C ALL
6	ストリートファイターZERO2 (使用キャラ・チュンリー)	1,734,900	自己ベスト!!K.R	1C ALL
7	グラディウスⅢ	654,840	わいえむ	2周目2面
8	ストリートファイター ZERO2	で、突発、勝ち抜き	イベントを実施予定!!	詳しくは、お店で

通信欄　●期間が長かったこともありますがハイスコアが7段目まで書けて、うれしい限りです。A．A氏、札幌からのお越し有難うございました。既存の型に、捕われない熱く楽しい大会イベントがしたいです。良いアイデアのある方、是非に店に来て協力してください。㊎

アミューズメントワールド　モモ
大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	50,451,480	Joupiuss. V.R.	ALL 連付き
2	バトルガレッガ (ホーンナム)	13,892,220	MGS－YUR	7面中ボス 連なし
3	ストリートファイターEX (ケン)	1,124,900	メガネのコウジ	ALL
4	ぷよぷよSUN (1P)	465,569	NOO	ラスボス MAX連鎖14
5	パズルボブル3 (バブルン)	172,277,910	Joupiuss. V.R.	ALL 0ゾーン
6	ティンクルスタースプライツ (メモリー)	1,653,010	KEI	ALL 連なし
7	わくわく7 (まるるん)	18,015,600	MGS－YOR	ALL
8	X－MEN vs ストリートファイター (リュウ、サイクロップス)	1,875,900	しのぶ	ALL

通信欄　●みなさま、新年あけましておめでとうございます♡昨年は、いろいろなことをやりましたが、今年は、もっとやります！さて、今回はサクラ大戦商品が入ってます（オルゴール、テレカ、ポスター、シークレットファイルほかいろいろありますぞ！）。

ゲームセンター　ニュースター
三重県津市江戸橋1－130－7　☎（059）232－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M (シーフ)	4,509,230	YOK	ALL　1コイン 4分×14
2	ティンクルスタースプライツ (レイアリーティル)	2,018,140	NMR－ミッチー	ALL
3	わくわく7 (マルルン)	16,409,900	AKI	ALL
4	ビューポイント	1,797,470	参考からあげ松井君	ALL
5	パズルdeポン	14,763,010	ヒロ	1コイン ALL
6	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	11,898,100	RS	ALL
7	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,209,140	参考からあげ松井君	ALL
8	ストリートファイターEX (ほくと)	1,022,000	NMR－ミッチー	ALL

通信欄　●電話番号が、少しだけ変更になりました。ご注意ください。
さて、もうすぐショーですが、今回も幕張メッセであったらいいのにと、最近つくづくおもいます。

タスコピア江崎店
岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	1,639,670	SRT－NNJ－H.T	なんじゃもんじゃ ALL38Hit
2	ストリートファイター－EX	1,282,000	M.O	ケン　ALL 豪鬼出現
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,998,400	SPN－PDT－KE.	リュウ、春麗組 ALL
4	ウォーザード	960,300	YAN	ムクロ　LV30 ジハードで㊊
5	侍魂 天草降臨	5'40"76	M.O	覇王丸　修羅
6	パズルボブル3	495,264,380	SPN－PDT－KEI	ノーマルモード ALL
7	レイストーム	11,111,650	SPN－SKP－OUK	R－GRAY1 ALL
8	バーチャファイター3	19人ぬき	YAN	鷹嵐使用 もっと対戦しよ

通信欄　●冬休みに遊びに来てくれたみなさんありがとうございます。
スコアを出しに来る方、対戦しに来る方どちらも大歓迎でお待ちしておりますのでお気軽にお立寄りください。
by　店長㋣

プレイシティ　チャレンジャー
大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	2,445,800	SEN	イースター使用 16連：9面
2	ライデンファイターズ	44,150,930	F.T	ジャッジスペア 使用
3	ぷよぷよSUN	493,498	NOO	MAX16 ふつう ALL
4	ストリートファイターEX	994,900	R.F.T	RYU使用 ALL
5	パズルボブル3	432,316,030	FEV－EX.㋟	ひとりでパズル表 ふつうW:ALL
6	ダンシングアイ	3,969,000	SEN	ALL　残×0 タイム×4000
7	わくわく7	19,161,400	ダイナマイティック 学生	まるるん使用 ノーミスクリア
8	デッドオアアライブ	2'16"33	アスカJr.	ザック使用 ALL

通信欄　●当店では常時ハイスコアラーを求めています☆
スコアに熱い情熱をかけるのってかっこいいですよね!!
あなたのウデをためすときには、ぜひ当店のゲームたちをご使用くださいっ☆
担当：氷室と店員B氏

パートナー六地蔵
京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN (ふつう)	387,732	山形から遠征! T.M(みくりや)	ALL　14連鎖
2	ウォザード (ムクロ)	1,422,700	コウトウ㋙	ALL
3	デッドオアアライブ (ジャン・リー)	2'53"01	WIS	ALL
4	デッドオアアライブ (バイマン)	3'43"91	JMC(モジャカタパークへ行こう)	ALL
5	パズルボブル3	23,232,800	さる丸	26R
6	ザキングオブファイターズ'96 (テリー・アンディー・ジョー)	849,000	麦LOVE♡秀・伊と	ALL
7	X－MEN vs ストリートファイター (ウルヴァリン・リュウ)	1,875,900	ミスアラレチャン (マ神)	ALL
8	レイストーム (R－GRAY1)	8,802,800	世界の終わり	6面

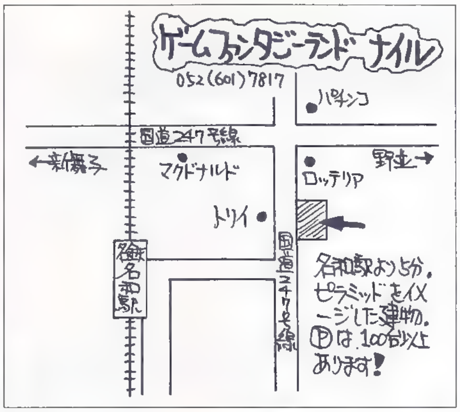
通信欄　●山形から遠征のみくりや様、ご来店ありがとうございました。
また来てくださいね。

ゲーム　えの木

高知県高知市旭町３－104　☎（0883）25－3999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	43,800,880	マジ、キョウヘイ	・連射あり 1ミス　ALL
2	ライデンファイターズ	19,785,750	K.H	・連射あり
3	戦国ブレード	819,000	TAROH　連なし	2－1
4	ダンシングアイ	1,419,050	宇宙ポリゴン大帝人	ステージ14
5	ダンシングアイ	1,645,300	やりすぎポリゴン馬鹿舜	ラス面
6	X－MENvs ストリートファイター	1,747,800	なんでもええわ	リュウ　ゴウキ 1コイン　ALL
7	バーチャファイター3		対戦者募集	
8	ストリートファイター3		入荷!!	入ってるはず?

通信欄　●寒い季節になりました、みなさまいかがおすごしでしょうか？
私は、暖房のきいた所であったまっています。
97年も、新台続々入荷でがんばります。



スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町１－11－18　FANIQB1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	33,998,889	5X－ENDS ランクイージー?(笑)	1C ALL 鵬牙
2	ライデンファイターズ	30,914,750	M.O.S　あれはボスだった。次は勝つ。	7面まで ジャッジスピアー
3	X－MENvs ストリートファイター	1,697,000	ABC ?	1C ALL リュウチュンリー
4	わくわく7	22,648,700	如月光流 う－ん、ダンデー。	1CALL ダンデーJ
5	レイストーム	11,434,650	OUK これでお別れです。	1C ALL R－GRAY1
6	パズルボブル3	31,558,980	EMI なし。	バブルン
7	アルペンレーサー2	2'07"549	M.I.T ダウンヒルの帝王	タイムトライアル
8	イライラ棒	300点	? 完全攻略!!	1C ALL

通信欄　●ストリートファイターEX大会開催決定!!（日時２月８日午後３時）あとバトルガレッガ、ライデンファイターズのハイスコア申請者も同時募集!!　月に一回イラストコンテストもやってるョ!!　３種類のプリントマシンも大好評稼働中!!　ゲームソフトの販売もやってるヨ!!

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内４－４－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	わくわく7 (まるるん)	20,794,900	フランケン・シュタイナー	ALL G掲載　32回
2	侍魂天草降臨 (修半蔵)	4'45"36	フランケン・シュタイナー	ALL G掲載　33回
3	侍魂天草降臨 (修蒼月)	6'12"20	フランケン・シュタイナー	ALL G掲載　34回
4	X－MENvsストリートファイター (リュウ&サイクロップス)	2,131,700	フランケン・シュタイナー	ALL G掲載　35回
5	ストリートファイターZERO2アルファ サバイバル	1,830,000	フランケン・シュタイナー	ALL G掲載　36回
6	ストリートファイターZERO2アルファ(桜)	2,608,700	フランケン・シュタイナー	ALL G掲載　37回
7	ザキングオブファイターズ'96 (クラーク、テリー、アンディ)	867,300	テリーⅡ世	ALL G掲載　8回
8	ザキングオブファイターズ'96 (クラーク、テリー、庵)	753,900	ジョジョゼゼⅢ	ALL G掲載　2回

通信欄　●96年掉尾を飾る“デュークGⅠ・２大決戦！”12月25日“侍大会”優勝はアニマルスピリチア（羅刹・右京）12月31日“XvsSF大会”優勝はF・シュタイナー（サイクロップス&セイバートウス）でした！オメデトウ！97年もみなさまヨロシクお願い申し上げます！

AM ZiZZ　大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３大竹ニチエービル１F　☎（08275）３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3 (パズルモード)	125,389,550	SIN	ALL
2	戦球 (腕前判定モード)	2,968,750	SIN	L79 玉1259個
3	戦球 (VSモード)	1,915,400	GO	9面
4	バーチャロン (ライデン)	5,40"16	SIN	ALL 3本勝負
5	バーチャロン (アファームド)	7'00"49	?	ALL 3本勝負
6	バーチャロン (ベルグドル)	6'06"61	YUN	ALL 3本勝負
7	パワードリフト (Bコース)	6'57"95	MSO (パワドリもうない)	6ユースALL ハンドル自作
8	ストリートファイターⅡ		入荷　リアルバウトSPも入荷	

通信欄　●対戦ではバーチャロンが人気！只今最強キャラは、バイパーⅡのようです。ベルグドルは地上戦で最速の機動性能をもっているようで店長が使っています。

アミューズメントH.I.S

岡山県岡山市神下185－１　☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3'13"00	TM	ジャッキー
2	バーチャファイター3	3'57"40	VF3	サラ
3	デッドオアアライブ	3'38"63	MAX	かすみ
4	デッドオアアライブ	5'14"03	BAD	ハヤテ
5	ダートダッシュ	5'04"50	TRF	初級車・MT シャングルから
6	ダンシングアイ	4,856,850	M・O	
7				
8				

通信欄　●寒い日が続きますが、家にこもらず、みなさん、どんどん遊びに来てください。

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699－４　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,283,500	SoDoM改	Gバット 7面中ボス
2	蒼穹紅蓮隊	15,514,182	S.H	紫電 6面ボス
3	ライデンファイターズ	23,749,360	SoDoM改	デバステイター 6面
4	対戦とっかえだま	2,025,500	こうたろ～	あやめ使用 9戦
5	デッドオアアライブ	3'11"10	S.Y	かすみ ALL
6	デッドオアアライブ (バーストモード)	2'39"66	MFC	かすみ ALL
7	対戦者求む!			
8	ハイスコア求む!			

通信欄　●去年は当店のハイスコアはいまいちだった、今年はスコアラーのみなさんには気合を入れて頑張ってほしい。また、当店では対戦者を募集しています。対戦の好きな方、腕に自信のある方は一度ご来店ください。
※ハイスコアも募集中！

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111－B　☎（0857）21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R－GRAY1使用)	5,694,300	横田ウラ	1コイン6面ボス
2	ライデンファイターズ (JUDGE SPEAR使用)	38,832,090	SEJ－STF－SR	1コインALL 連
3	バトルガレッガ (ゴールデンバッド使用)	12,107,480	コンバット穴野	1コイン 7面中ボスまで
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,229,800	コンバット穴野	さくらサバモード 18面　P×8
5	X－MENvs ストリートファイター	2,024,400	コンバット穴野 春麗&ガンビット	ALL
6	ストリートファイターZERO2アルファ	2,377,200	RAMILTASS	ALLゴウキ使用 サバイバルモード
7	ウォーザード	1,013,200	SEJ－STF－SR	1コインALL タオ(LV1～)
8				

通信欄　●噂は噂を呼び、生きる神話とまでなった男、とん吉ジャッキー。スポット21での無敗伝説はあまりに有名だ。もはや東京には彼にかなう男は居なく、この２月、ついに彼は東京を後にし、鳥取へ戻ることになった。このとき、彼の連勝数は５ケタを越えていたという。

ミスティング　堀川町店

広島県広島市中区堀川町６－４　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ (かすみ)	5'10"29	時々メモリアル	1C ALL
2	デッドオアアライブ (ティナ)	5'24"78	殺意のケン	1C ALL
3	バーチャファイター3 (かげ)	3'03"95	AM2	1C ALL
4	バーチャファイター3 (サラ)	3'07"15	K.S	1C ALL
5	ザキングオブファイターズ'96 (クラーク、庵、マチュア)	687,800	SAT	1C ALL
6	ザキングオブファイターズ'96 (ギース、クラウザー、MrBiG)	608,800	ACC	1C ALL
7	ぷよぷよSUN	466,703	T.M(みくりや)	ふつう　15連鎖
8	ぷよぷよSUN	79,349	H.H	むずい　5連鎖

通信欄　●11月に行なったKOF96大会！優勝したのはゲーメストをみて福山から遊びに来てくれた鉄球さん。また遊びに来てネ♡さて、１月にはKOF96と天草降臨の大会を行ないます　みんな来てねー！待ってるよ！…アレ?もう終わってらぁ。　by長髪店員　瞬

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	44,290,540	SGF　SHT	ジャッジスピア 1C ALL
2	バトルガレッガ	13,560,790	BRG	ガイン 1C ALL
3	バトルガレッガ	11,361,430	NSA	ボーンナム 1CALL
4	レイストーム	15,428,350	ALP	R－GRAY2 7面
5	X－MENvs ストリートファイター	2,047,400	K.M	ウルヴァリン・ガンビット。ALL
6	D&DⓇS.O.M	4,401,725	MZK	シーフ 1C ALL
7	パズルボブル3	40,919,170	KGC－KAZU	1C ALL
8	ワインディングヒート	1'56"959	TAK	中級　グリップ

通信欄　●えー受験生にとって大変つらい季節になりましたね。当店のお客様にも受験生がたくさんいらっしゃいますが、勉強がいきづまっても投げちゃいけません。そんなときは当店のぷよさんやパズボブ３でリフレッシュ！受験生のみなさんガンバレ！　byMYM&越後屋㊤

ファミコンキッド出雲店

鳥取県出雲市今市町236－１　☎（0853）23－8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター (リュウチュンリーチーム)	1,215,600	W★ING	玉木君へ　ここは禁煙です　ALL
2	パズルボブル	169,960	AAA	AAA 7面
3	ザキングオブファイターズ'96 (怒チーム)	576,700	男はパンチ	約束はまもったぜ byスタッフ
4	侍魂天草降臨 (タムタム)	9'49"86	THE・腹屋	○○○○まであと29日!!
5	侍魂天草降臨 (ガルフォード)	5'31"01	ガリガリ君	ノーコメント
6	X－MENvsストリートファイター (ローグリュウチーム)	975,800	C・O	99HIT発見!! (リュウで)
7	X－MENvsストリートファイター (ザンギダルチーム)	1,175,300	かえってきたピキ	PIK
8	X－MENvsストリートファイター (ケンリュウチーム)	735,600	K・I	今回のおまけスコア

通信欄　●次回のゲーム大会は……まだ決まっていません。そこで、お客様にやってほしいゲームを募集中です。
スタッフも、びっくりするような賞品もありますので、よろしく!!
P.S.勉造さんへ、すてきな「サクラ大戦」の絵、ありがとう。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'32"00	ANG	Jacky使用 ALL
2	バーチャファイター3	2'43"31	VF3	LAU使用 ALL
3	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'48"708	AHO	ALL
4	デッドオアアライブ	4'48"33	RRR	ザック使用 ALL
5	サムライスピリッツ天草降臨	5'15"97	夢幻	リムルル使用 羅刹　ALL
6	D&DⓇ	3,067,120	DDT	ハンゴロシの剣 ALL
7	ぷよぷよSUN	447,468	山形のさすらいびと T.M(みくりや)	ふつう. ALL 14連鎖
8	バーチャストライカー	+29	YUK	イタリア使用 ALL

通信欄　●ただ今、当店ではお客様の「UFOキャッチャー魂」を満足させるべく、様々な新型キャッチャーアイテムを導入中、久しく忘れていたあの興奮を、もう一度味わってみてはいかがでしょうか。
（by　廿日市アソブンジャー　MTG担当　HIR）

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－2皆春プラザ内　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（ソウ）	1'43"95	トビラウ	ALL
2	バーチャファイター3（カゲ）	2'20"64	公務員パイ	ALL
3	バーチャファイター3（ジャッキー）	2'29"96	早坂　晶	ALL
4	バーチャファイター3（鷹嵐）	2'38"70	ワシ嵐	ALL
5	バーチャコップ2	510,160	MIC	ALL
6	対戦とっかえだま（二条塚あやめ）	2,148,300	PIA	19連鎖
7	X－MENvsストリートファイター	2,307,300	無・木・茶にささぐB－rogくん!	ストーム・春麗ALL
8	ウォーザード	1,465,800	Clum嬢にささぐB－rogくん!	LV32　タオ
通信欄	●1月5日のVF3、3or3大会にたくさんの参加ありがとうございました。次回は3月2日に行なう予定なので（シングルです）。多数のエントリー待ってます。VF3は全国に負けないくらいの実力派ぞろいなのでぜひ一度ご来店ください。			

GANE EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 天草降臨	6'00"05	BAH	1CALL 火月羅刹使用
2	侍魂 天草降臨	5'31"32	TAG	1CALL ガルフォード修羅使用
3	侍魂 天草降臨	6'35"28	AOI	1CALL ナコルル修羅使
4	侍魂 天草降臨	6'15"24	BUG	用CALL 右京修羅使用
5	侍魂 天草降臨	6'46"38	MAS	1CALL タムタム羅刹使
6	侍魂 天草降臨	7'26"93	MTL	用CALL ガイラ修羅使用
7	デッドオアアライブ	3'17"56	VAL	1CALL レイ・ファン使用
8	レイストーム	20,093,500	ABC	1CALL R－G2使用
通信欄	●最近、スコアの申請や更新が少ないみたいなので、みなさんがんばってください。			

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（バイマン）	2'00"25	UMEバインナ すげえ運ゲーッス	1C ALL ノーミス
2	デッドオアアライブ（ティナ）	2'05"90	荒神様－MOG－㊦	1C ALL ノーミス
3	デッドオアアライブ（カスミ）	2'23"85	ちょびん♡ もうどうでもいいや	1C ALL 2ミス
4	デッドオアアライブ（ザック）	2'35"45	今夜のKAZ	1C ALL
5	クレオパトラフォーチュン	34,072,150	ごくなが 億の出し方、教えて～	1C ALL B1674
6	わくわく7（ダンディーJ）	26,812,100	XYZ ミスター、サヌキ	1C ALL ノーミス
7				
8				
通信欄	●原さん、今度はいきなりビデオがほしいとか言わないでね。前もって1ケ月くらい前からね、言っててくれればちゃんと用意しといてあげるから。数時間で撮ったのでは、私たちも満足できねえッス。			

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1－1－5　☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（タオ）	2,190,300	坂上弥二郎嬢にささぐCHA	ALL　73%
2	ウォーザード（ムクロ）	1,729,500	STR明鏡止水	真ヴァルドールまで
3	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	44,684,610	K夫	ALL
4	ライデンファイターズ（デバステイター）	24,092,390	ACE・K	6面
5	ストリートファイターEX（春麗）	1,205,400	JAG（ジャージ刑事）よろしく!!	ALLボス豪鬼
6	ストリートファイターEX（ケン）	1,165,700	花屋OBQ	ALLボス豪鬼
7	わくわく7（ティセ）	18,313,900	AMG・E	ALL
8	首領蜂（B－TYPE）	55,982,810	H.K	ALL残×3 1周2360万
通信欄	●あけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いしますハイスコアの申請が多くて書ききれなかった人ごめんなさい。カゼをひかないように気をつけよう～（カゼひいて苦しんでるので今わけわからん文になってしもた）　byLV32才M・A			



ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ ㊣付き	49,330,960	GMC、DURAN	ジャッジスペア（ALL）
2	レイストーム ㊣無し	13,357,100	M.Z	R－GRAY 1（ALL）
3	バトルガレッガ ㊣無し	8,078,020	SAT	チッタ（ALL）
4	ストリートファイターZERO2 ㊣無し	1,960,300	む。夢。霧!　お主、なかなかの手練 ⓈⓇ	ケン　P×6（ALL）
5	ストリートファイターZERO2 ㊣無し	2,101,600	いや～ん!勝っちゃった!　ⓈⓇ	ナッシュ　P×8（ALL）
6	前回訂正分			
7	ストリートファイターZERO2 ㊣無し	2,002,400	合身!!春麗3号	春麗　P×?（ALL）
8				
通信欄	●またハイスコアー記入ミスをしてしまいました。関係者の方々スミマセン！！またハイスコアーを出しにきてくださいね!! ☆お願い！★　誰かSFEXのスカロマニアのレーザーの出し方を教えてください!!　by　店員3号EX			

ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	2,095,400	ムクロ　LV32 変身後	1コイン ALL
2	ライデンファイターズ	39,532,120	CBX ジャッジスピア	1コイン ALL
3	わくわく7	16,698,600	H.H マルルン使用	1コイン ALL
4	パズルボブル2	204,011,280	E17 ACGKQW	1コイン ALL
5	バーチャファイター3	2'13"56	S.Y	1コイン ALL アキラ使用
6	デッドオアアライブ	3'16"07	HSS かすみ	1コイン ALL
7	ストリートファイターEX	1,113,800	S.Y	1コイン ALL ケン使用
8	ティンクルスタースプライツ	14,031,200	BAB	1コイン ALL
通信欄				

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	1,474,700	FUN	1C ALL
2	わくわく7	19,156,900	FUN	1C ALL まるるん
3	バーチャファイター3	2'10"13	FUN（タイムアタック）	1C ALL パイ
4	バーチャファイター3	999,900+α	えっぐ（段位　仙人）	1C ALL サラ
5	デッドオアアライブ	2'23"86	えっぐ（タイムアタック）	1C ALL かすみ　Ⓟゾーン
6	マジカルドロップ2	ハイスコア募集		
7	蒼穹紅蓮隊	ハイスコア募集		
8	パズルボブル3	ハイスコア募集		
通信欄	●みなさま、新年おめでとうございます。今年の目標は何ですか。それぞれに色々な目標が、あると思います。それぞれの目標に向かって走ってください。ゲーマーの方々、今年こそはハイスコア日本一を目指し頑張ってください。			

アミューズメント　ラージ

福岡県山門郡三橋町下百町6－6栄和第1ビル1F　☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	2,900,600	MUGEN るりるり命♡	ALL　春麗 マグニートー ㊣
2	侍魂 天草降臨	5'00"18	KAW デカビタ命‥らしい	ALL タムタム
3	侍魂 天草降臨	5'20"97	MUGEN るりるり超ラブ!	ALL 天草四郎時貞
4	侍魂 天草降臨	6'22"90	にょしまる さつまラーメン命♡!	ALL ナコルル
5	侍魂 天草降臨	7'06"95	NBA 生徒に手を出すなんて	ALL 破沙羅
6	侍魂 天草降臨	7'08"31	おと～さん 中学生は…ニヤリ	ALL 火月
7	サイドバイサイド	2'23'43	MUGEN るりるりるりるりるり	中級　AT スープラ
8	サイドバイサイド	2'07"50	JAMA　彼女ほし～ あと1秒はいける!	初級　AT スープラ
通信欄	●当店ではスコアラー不足で大変こまってます。我こそは！って方は、当店で熱いやつを一発かましてやってください。ちなみに当店ではたまにプリクラ2を1回200円にしてますんで、よろしく!!P.S.にょしおくん、スコアは、ちゃんとポストへ入れろ!!　㊤			

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

3月9日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神保町1－26　新声社ビル3Fゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

ハイスコアラーの世界



閉店まであと残り僅か。お気に入りの基板を担いで行ってみよう!

第9回 ゲームイントーヨコ 北越谷店

住所／埼玉県越谷市大沢3-6-12
電話／(0489)79-4320
営業時間／10：00〜23：00
定休日／年中無休
筐体数／60台くらい
スコア常連／ピンからキリまで結構います
担当：きらり屋

閉店に負けるな！北越谷店

トーヨコ北越谷店では、以前から閉店の噂がささやかれていました。駅前を出てすぐの非常にわかりやすい場所に位置している半面、それが仇となって駅の開発工事に呑み込まれていく運命にあるのは、誰の目にも明らかだったのです。

駅の工事が遅れるにつれ、危なげな状態で存続し続けてきたものの、ついに2月をもって本当に閉店することが決定しました。それを知った我々は、あわててトーヨコに連絡をして取材の約束をとりつけ、かなり急な話でしたが一週間後の1月18日にお店に伺うこととなりました。そして取材日の4日ほど前に確認の電話を入れたところ、なんと閉店は5月に延びたとのこと。

ホッとしたとはいえ、もとから閉店が決まっているトーヨコには、ニューゲームは他の系列店に回されてほとんど回ってこないうえ、店内も半分倉庫と化していると聞いていたので、どんな状態なのかかなり不安に思いつつ、取材に訪れました。

最後列2名、左からGKK-ろっど(すきま)、ZAC-Ristar、中列左からG. M. C. DGM、MOL-KBT-KYN(かぶ)、TZW-ART?、ŌWA、その前ECE、SPD-水無月愛理㉝、はてんは、ACU-TECCHI、CRS-ZAP、G・GET。前列左からCYR-JUN（すきま）、PNT-ぽん、ユング、DBL-MOL-NAI、佐藤あげたん、MOL=CKDF=フルエンモ



基板持ち込みOKのお店

店内の端には、使われていない筐体が詰め込んだ状態でところ狭しと置かれていて、1年ほど前に私用で訪れたときとずいぶん印象が変わっていました。半分倉庫と化しているというのはコレかー、と納得しながら常連の皆さんに、「ニューゲームがほとんど回ってこないようですが、キツくないですか？」と尋ねると、

「持ち込み（基板）です」という答えが返ってきました。そう、トーヨコでは店長公認で基板の持ち込みができるのです。この日店内にあった持ち込み基板を数えてもらいました。達人王、パイプドリーム、セクシーパロディウス等々店内を歩きながら軽く数えてもらっただけで合計17枚の私物の基板が稼働していました。店の奥にいけば、はちゃめちゃファイターをはじめまだまだ数多くが眠っているようです。

バトルガレッガに至っては、稼働中の3枚ともすべて持ち込み基板という話でした。この日トーヨコの看板スコアラーであるNAI氏をはじめ、フルエンモ氏らがガレッガで人垣を作っていたほか、ろっど（すきま）氏をはじめOWA氏、CYR-JUN(すきま)氏、PNT-ぽん氏など、レイヴレイサーに命を注ぐ男たちも来てくれて、370㎞の走りでギャラリーを沸かせていました。ユング氏は、先日大船のABU氏にカツを入れられたこともあって、セクシーパロディウスを今後さらに気合を入れていくと語ってくれました。

北越谷な人々

謎の店長は私です



藤田由之店長

トーヨコは基板のほか、装置関係も持ち込みが可能なうえ2プレイ50円の台があったりと、恐ろしく恵まれた環境をプレイヤーに提供しています。ではこの環境を生み出す一端を担っている店長とは、いったいどんな人物なのか気になりませんか?もしかして過去のスゴ腕シューターだったりして…。

「いや、僕自身ゲームはうまくないですよ」

一見紳士風の優しそうなまなざしを湛える店長は、37歳。

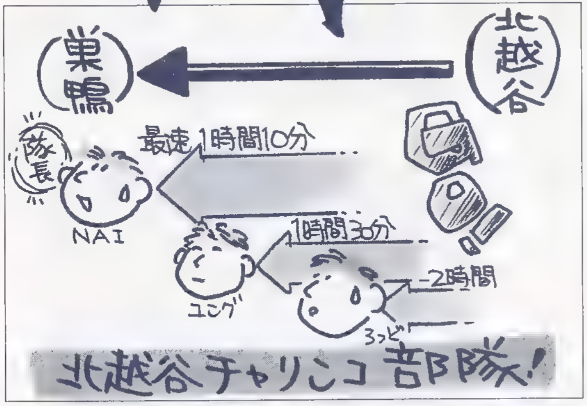
「やりたい放題やっちゃってるみたいですけど、ニューゲームが入んないし、みんなの期待に応えてあげられないから、せめて好きなゲームを持ってきてくれたらそれを入れてあげようと思って」と、現在のトーヨコの窮状を教えて下さいました。

「メンテにしたって、A君がこれがいいと言ってもB君はこれじゃダメって言う場合があるから。それなら道具はこっちでそろえるから自分で好きなようにやってくださいっていうふうにしたんです。客質が固まって売り上げが落ちるのはわかってました」

そもそも駅の拡張工事でなくなるのがわかっている場所を、3年契約ということで借りはじめたので、いずれなくなるのは覚悟のうえでした。

「もっとマニア対象の品ぞろえの店も、何店舗かは残っていってほしいですね。ウチは無茶やって、正直言って営業の面は成り立っていませんが、今後営業の部分とゲーマーの要求との折り合いをつけてくれる店が、この後に続いてくれることを期待します」

スコアラーなどのマニアに肯定的な店作りを展開していく店がもっとあってもいいのではないか。そんな人たちに、昔こんな店があった、という形でも覚えていてもらえたら…。閉店を目前に控えたやり場のない藤田店長の思いを垣間見た気がしました。



トーヨコ勢って地元から巣鴨とかまで、平気で(かどうか知らないケド)自転車で通っちゃうそうで…。

「でもそれってイイよね。ハングリー精神溢れてて。昔はみんなそうだったよね。電車賃なんか払えなくて」とは渋谷す〜るぽんのWOP(ムッシュ)氏の弁。わかるわかる、私も50円ゲーセンまで自転車で40分かけて通ってたもん。そして今では神保町の編集部まで約1時間…。

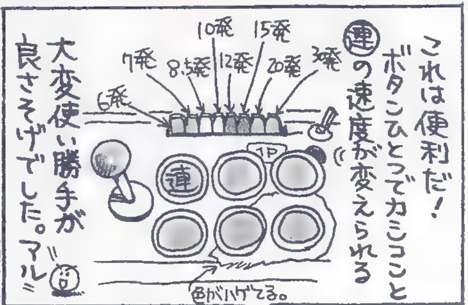
「NAI東さん、私もトーヨコチャリンコ部隊に入れてください!」と思わず言ったら微笑みを浮かべたNAI氏に「アハハ、トーヨコチャリンコ部隊、イイ〜すネ」と軽く流されました。ムム、命名がヌルかったのか?

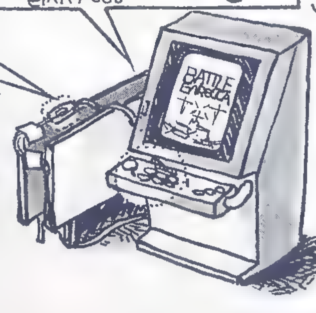
今月のガレッガー

NAI東亜キラー氏

トーヨコ内ではもちろんのこと、他のゲーセンにも信者の多いNAIとーさん。グラII、ジンジンジップ、達人王etc.ぼくらを湧かせてくれるスゴいひと!

トーヨコには何と、NAI氏のガレッガ専用台があったのです。





そして後日、神保町のジョナでNAI氏に個人インタビュー!ガレッガの話の中で、点効率のことも出てきました。みなさん何かの参考にして下さいね。

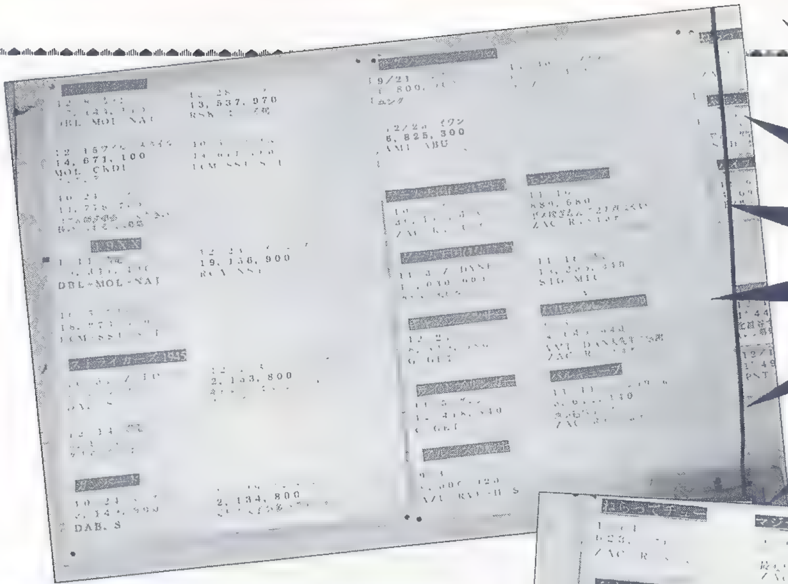
NAI氏のガイン点効率

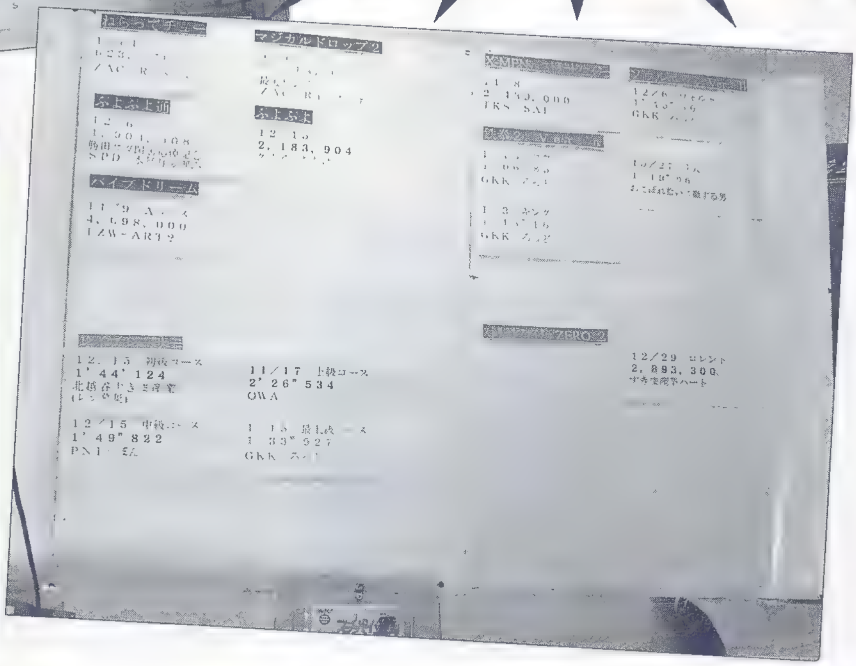
1面	59万
2面	423万(鳥265万)
3面	595万
4面	805万
5面	1195万
6面	1408万
7面	1737万

('97年1月25日現時点)

なぜか右手!コワ〜イ

このボードを見よ!





これがトーヨコのハイスコアボードです。店内でのメンテや基板の入れ替え等、ほとんど常連の好きにやらせてくれるこのお店ではボードも常連の手作りです。これはZAC-Rister氏の手によるものだということです。

この写真ではちょっと見辛いかもしれませんが、ゲームの種類が多いこういうボードって、見てると楽しくて個人的に好きだなぁ〜。

左のほう、シューティング部門からスタートしてます。ガレッガ、19XX、ストライカーズ1945、ガンバード、セクシーパロディウスではユング氏と、カツを入れた張本人のABU氏の名前もありますね。わー、アルゴスの戦士だ、しかも最終ですかコレって?そしてレイプレーサーの輝かしい記録。取材じゃなければもっとプレイを見ていたかったですぅ。

ハイスコアをやりはじめたきっかけは何ですか?

—みんながやってたから。

—ボケ防止のため。

—目立ちたいだけです。

—楽しいから。

—てきとうに…。

—ないよ、自然と…。

—地元のゲーセンでグラディウスのうめえ人がいて、それをきっかけにやり始めました。

—いつの間にかスコアをやっていたのできっかけはありません。

—リッジレーサーで友人に負けたから(別に全国を意識してたわけではない。)

—おもしろいから。

—求人広告を見て。

—グラディウス(初代)にはまったので。

—それまでNAI氏とループゲームをやってて今いち納得いかず、ほかの稼ぐゲームをやり始めて稼ぐ面白さを知り、点数(スコア)を気にし始めた。

—アウトランのギアガチャ使用のタイムアタックが面白くて。

—うまくなりたかったから。1ゲームで長く遊びたかったから。

—ただゲームが好き。

—周りがそーだったから自然にそーなった。

…と、以上が常連アンケートの結果の一部です。具体的にゲームや時代がよく判る回答が多いですよね。

トーヨコでは、基板や装置を持ち込んでの遠征者をお待ちしております(もちろんただ遊びに来てくれる人も大歓迎)とのことなので、閉店前に基板を抱えて一度行ってみてはいかがでしょうか。

きらり屋の感想

マニア向けの店の普及をボム! 店長の話を聞くと悲壮感がただよっていたけどスコアアタック用座ぶとんに笑わせてもらいました。

しかもバラ!



NAI氏専用台にて。

↑半分倉庫と化して、前来たときとはずいぶん変わっちゃって、ああいよいよなのね〜という感じでした。もしそうなったらみんな都内に出てくればいいのに。そうだそうだ!

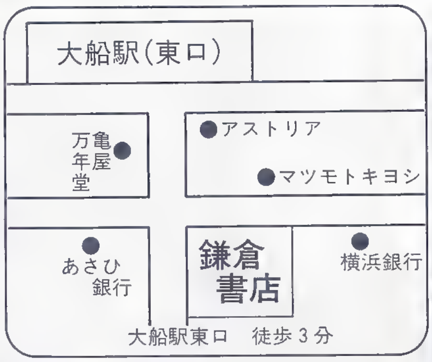


今月の本屋さん：鎌倉書店

当店は、1階に雑誌・書籍全般、2階に文房具・ファミコンという構成になっています。
攻略本は、2階に置いているので、ゲームソフトと一緒に見ることができます。

そのほか、ビデオのダビングやカラープリント・コピー等もやっていて、近々ビデオレンタルも開始予定!!
平日は、夜11時まで営業していますので、ぜひご来店ください。





営業時間
平日
10:00〜23:00
日曜・祝日
10:00〜20:00

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。
ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
No.138（'95年3月15日号）	550円
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
No.145（'95年6月30日号）	550円
No.146（'95年7月15日号）	550円
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
No.159（'95年12月30日号）	530円
No.165（'96年3月15日号）	550円
No.166（'96年3月30日号）	530円
No.167（'96年4月15日号）	530円
No.169（'96年4月30日号）	550円
No.170（'96年5月15日号）	550円
No.173（'96年6月30日号）	550円
No.174（'96年7月15日号）	550円
No.177（'96年8月15日号）	550円
No.181（'96年10月15日号）	550円
No.182（'96年10月30日号）	530円
No.183（'96年11月15日号）	530円
No.184（'96年11月30日号）	550円
No.185（'96年12月15日号）	500円
No.187（'97年1月15日号）	530円
No.188（'97年1月30日・2月15日合併号）	550円
No.189（'97年2月28日号）	530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ	1200円
付録：ストIIダッシュポスター	
スーパーストリートファイターII	1280円
付録：スーパーストII特大ポスター	
スーパーストリートファイターIIX	1280円
付録：スーパーストIIポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.161（'96年1月15日号増刊）	780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻	
No.163（'96年2月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD VOL.5	

ゲーメストムック

No.1	サウンドコンプリートストリートファイターIIX	3500円
No.2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1280円
No.3	豪血寺一族2	1680円
No.4	真サムライスピリッツ完全版	1380円
No.5	バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6	ダライアス外伝	980円
No.7	スーパーリアル麻雀PV	1980円
No.8	鉄拳	980円
No.9	ギャラクシーファイト	980円
No.10	バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11	ヴァンパイア ハンター	1380円
No.12	餓狼伝説3	1280円
No.13	天外魔境真伝	1280円
No.14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15	鉄拳2　Act.1	780円
No.16	ストリートファイターZERO	1380円
No.17	カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
No.19	バーチャファイター2　Act.3	980円
No.20	サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21	アーケーダー	880円
No.23	鉄拳2Act.2	1280円
No.25	闘神伝2	980円
No.26	ファイティングバイパーズ	980円
No.27	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円
No.30	ソウルエッジ	1200円
No.32	バーチャロン	2000円
No.34	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	1480円
No.35	ストリートファイターZERO2	1380円
No.36	スーパーリアル麻雀PVI	1800円
No.38	サイキックフォース	1480円
No.39	SNKイラストレーションズ	2000円
No.40	SNKコレクション設定原画集	1200円
No.41	野郎島　ゲームヒーローズコレクション	1280円
No.42	EXシリーズVol.8　サイバードールPERFECT GUIDE BOOK	980円
No.43	EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.44	EXシリーズVol.10　ストリートファイターZERO2　PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.45	SEGAPOLIS	500円
No.46	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1　グラフィカル　マニュアル	780円
No.47	ギャルズアイランド　スイートメモリー	1280円
No.48	バーチャファイター3　Act.0.5	580円
No.53	レイストーム	1480円
No.54	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ラウンド2テクニカルマニュアル	1280円
No.55	バーチャファイター3Act.1	880円
No.56	ザ・キング・オブ・ファイターズ　ファンブック	980円
No.57	デッドオアアライブ	980円
No.58	サムライスピリッツ天草降臨	980円
No.59	コスプレしちゃえ！	980円

※お求めは、書店か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ハイブリッド グッズ取扱店

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836

●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジデンス扇
☎0888-31-2131

●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88
●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛媛県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-1065
●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。
ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

そろそろ来ましたAOUショーの季節です。今年はどんなゲームが出展されるのでしょうか？ 鉄拳3なんか気になるところだね。楽しみ楽しみ。

大阪に新アミューズメントスポット出現「pa・dou」

今年の3月1日、「大阪ドーム」オープンに合わせ周辺の土地、約19haの巨大な空間も「大阪ドームシティ」として新しく生まれ変わるらしいけど、今回紹介するのはシティ内にできる近未来娯楽施設、その名も「pa・dou」。

施設内のゾーン構成は、

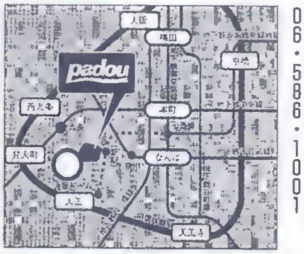
○セガ アリーナ
○レストラン
○ショップゾーン
○アメニティ広場

となっているけど、皆が気になるのはやっぱり「セガアリーナ」だよね。

セガが持てる技術の粋を駆使したCG満載の各種アトラクションのほか、今話題の宇宙感覚で楽しめるコズミックボウル、快適空間で楽しめるカラオケなどたっぷり遊べる充実したスペースになっている。

関西方面の人は特に要チェックだ。

★営業時間・定休日
10時～23時半・年中無休
お問い合わせ
06・586・1001



もうジョイスティックはいらないプレコマンダー登場!!

家庭用ゲーム機で対戦格闘ゲームをやる場合に一番気になる事は何でしょう。

1、喧嘩になる。
2、必殺技を出す度に大声で叫ぶ奴がいて近所迷惑。
(例) だいきょうば～にん!!
3、自分が負けそうになるとコントローラーのせいにしたり、されたりする。

答えは3番。やはりコントローラー問題であろう。

アーケードから移植されることが多い対戦格ゲー。もともとジョイスティック操作に向いているが、新たに購入するとなるとちょっと高い。

そこで登場するのがこのPS用コントロールアダプター「プレコマンダー」。コントローラーに上から被せるだけで、特に斜め入力が一段と向上、値段も480円で2個入りとお買い得だ。

絶賛発売中の「プレコマンダー」を特別5名様にプレゼント。編集部までハガキを送ってくれ。よろしく。

本件に関するお問い合わせ
03・3836・1717



発売元／WAON、販売元／さくら堂。

ガンダムファン注目！MG(マスターグレード)ガンダムシリーズ百万個突破!!

「究極のガンプラを作る」というコンセプトのもとバンダイがその持てる技術の粋を結集したプラモデルシリーズ、MG（マスターグレード）。

モデラーはもちろん一般の人たちにも高い人気を誇っているので、ガンダムファンなら一度は聞いたことがあるんじゃないかな？

なにしろ発売即売り切れ続出の人気商品で、その累計販売数は第1弾発売から1年5カ月にしてなんと百万個を突破ーこりゃすごい!!

これを記念してバンダイから「MGガンダム」とシリーズ最新作「MGシャア専用ゲルググ」をセットで3名にプレゼント。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、インフォメ「究極のガンプラプレゼント」係までよろしくー締め切りは3月15日。当日消印有効だ。


キミもがんばって組んで、懐かしの対決シーンを再現だ！

PHSあげちゃうっす

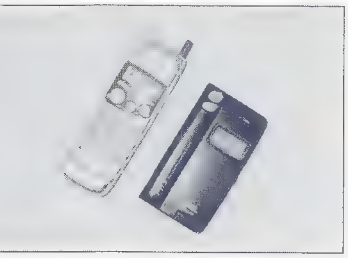
最近じゃPHS本体をタダで配るっていうのはよくあるけど、もっと広くPHSを使ってほしいってことで、本体も加入料も無料っていうイカすキャンペーンを展開しているところがあるらしい。そこでゲーメストの読者のためにも写真の2種、各5台を用意してもらったのだ。

写真のアンテナが出てるのがA261（シルバーブルー）で、もう一方がA241（グレーかブラックの2色あり）だ。

こりゃほしいって人は、次のあて先に氏名、年齢、住所、電話番号、希望の機種とカラーを書いて応募しよう。当選者にはじかに申込書が送られてくるって寸法だ。もちろん通話料は自分持ちだぜ。

それと、未成年の人は、保護者に確認を取ってから応募してね。

応募先■東京都港区新橋1－8－4丸忠ビル8階
㈱シスク「ゲーメスト」係まで



あの「バック・トゥ・ザ・フューチャー」コンビが再び…。映画『さまよう魂たち』公開！

ロバート・ゼメキス、マイケル・J・フォックスのコンビといえば思い出すのがおなじみ「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズ。パート3まで製作され大ヒットとなった作品なので、読者の方もすでにご存じの方も多いかと思うが、今回この2人のコンビが再び手を組み、スクリーンに戻ってきた。

タイトルは『さまよう魂たち』（UIP映画配給）。製作総指揮・ロバート・ゼメキス、監督・ピーター・ジャクソン、主演・マイケル・J・フォックス、トリニ・アルバラートと、まさに豪華スタッフ陣による、今年度注目の作品なのだ。



物語は、フェアウォーターという小さな街におこった怪事件から始まる。不慮の事故で愛する妻を失って以来、不思議なことに、霊とコミュニケーションができるようになったフランク（マイケル）。彼は親しくなった3人のゴーストと共にビジネスを計画。彼らに心霊現象を起こしてもらい、その悪霊を追い払うという詐欺を企て、大金を稼いでいた。

そんなある日、フランクが仕掛けてもいない超常現象が次々に発生。不可解な殺人事件が多発し始める。それは、人類を悪魔の世界で支配することを目的に、死神や邪悪なポルターガイストによって引き起こされていることを知る。愛する女性が死神の標的になった今、フランクは戦いを挑むことを決意。果たして、人類の運命やいかに…。

最新のSFXを駆使し、サスペンス、コメディ、ラブロマンスと、映画の面白いと思われるあらゆる要素をすべて結集したこの作品。いよいよ2月中旬より、渋谷東急ほか全国松竹・東急洋画系にて一斉にロードショーされる。特にまるで本当に存在しているかのようなゴーストのSFXシーンは必見もの－キミもぜひ一度劇場に足を運んで、その面白さを体感してみるのはいかがかな？



OPEN YOUR PERCEPTION

INFORMATION

OTHERS

アミューズメントメディア総合学院がこっそり教える「ゲームキャラデザイナーへの道！」

「ゲームのキャラクターデザインをやりたい！」って思っている人、多いんじゃないかな？そんなキミにいいコトを教えちゃおう！

実は、ゲーム会社がキャラクターデザイナーを募集するとき、「コンピュータ経験はなくてもよい。画力重視」という場合もかなりあるのだ。それは、コンピュータは会社に入ってからその会社の使い方で覚えればいいけど、画は長い間の積み重ねが必要だから。ゲーム会社で画を描く仕事をしたいなら、CGの勉強をする方法以外に、アニメーターの勉強をして画力を極める方法があったのだっ！

キャラクターデザインだけじゃなく、今、ゲーム創りには〈描ける人〉が欠かせない。というのは、サターン・プレステ・64など、家庭用ゲーム機が高性能になったことで、TVアニメ並みの美麗なアニメーションの処理が可能になったからだ。『サクラ大戦』『ルナ　シルバースターストーリー』『ワンダープロジェクトJ2』のように、アニメーションが大きな魅力のおもしろいソフトがたくさん発売されているけど、ただ動けばいいっていうものじゃない。ユーザーも目が肥えているから、ハンパなアニメでは逆効果。クオリティーの高いアニメーションが求められる。そこでゲームの世界でも、画のスペシャリスト、アニメーターがどんどん活躍の場を広げているワケだ！

さらに、ゲーム会社で働くだけがゲームを創る方法じゃない。『エヴァンゲリオン』のガイナックスが『プリンセスメーカー』を作っているのは有名だし、ゲーム会社の注文を受けてゲームアニメを制作しているアニメーション制作会社もあるから、そういう所に入るのもテだ。特に、「ゲームも好き、アニメも好き」という人にはピッタリかも♥

そこで紹介するのが、アミューズメントメディア総合学院。ここのアニメーター科は、ほかの学校とちょっと違う特長をもっている。それは、ゲームクリエイター養成の実績があり、ゲーム業界とのつながりが深い点。アニメーター科だからアニメ会社に就職できるのは当たり前だけど、ゲーム会社にも道が広がっているっていうのはオイシイよね。実際にゲームキャラデザインからTVアニメまで手掛けるマルチなアニメーターが指導してくれるのも◎。

そのうえ、学院の開発工房があり、今年の春発売のサターン用ゲームソフトを制作したのだ。その名も『キューブバトラー』。アニメーションをふんだんに取り入れたゲームで、キャラデザインをしたのは卒業生。これから、学内でもバリバリゲーム開発をしていくらしい！

この学院に興味をもったキミにお知らせだ。学院では、2／15(土)・2／22(土)・3／8(土)・3／22(土)に体験説明会が行われる。プロのアニメーターの直接指導と添削が受けられるぞ。体験したい人は、0120・41・4600へ電話で申し込もう！



明日のゲーム&アニメ界をしょって立つのは君だ！

3月15日号プレゼント

締め切り　3月15日(消印有効)
発表　5月15日号
(応募は今号とじ込み葉書のみ有効)

ゲーメスト提供

④業務用ネオジオカセット
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



©SNK 1996

1名様

'97も待ち遠しいところだけど、それまではコレで鍛錬あるのみ!移植ものをよしとしない、本物志向のキミに。

ゲーメスト編集部提供

③各社
プライズキーホルダー



10名様

街に出ればプライズ狩りが趣味の某編集。そんな彼が戦利品をどーんと提供してくれるって!さーて、今回の獲物は何かな?

カネコ提供

②じゃんじゃん
パラダイスポスター



10名様

人気イラストレーターの方々の手になる女の子12人がとってもゴージャスなじゃんパラ。なかなか好評のポスターをもう一度!

コナミ提供

①コナミカレンダー
1997

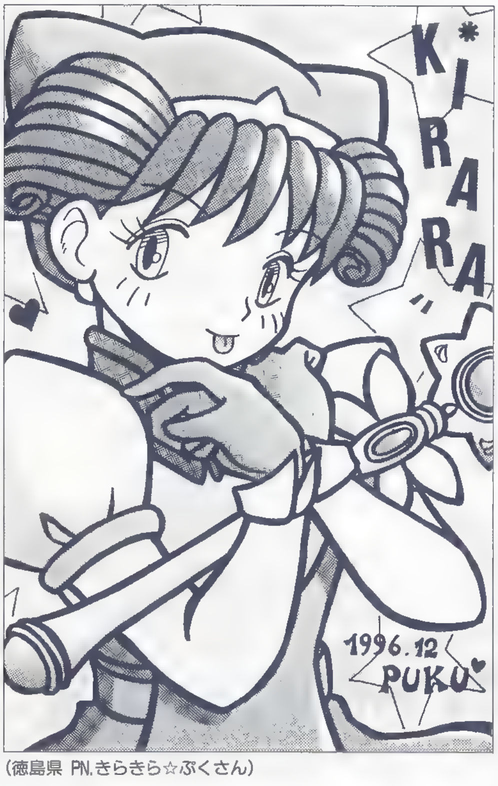


5名様

冬はやっぱりカレンダーだね。内容はときメモをはじめコナミファンにはヨダレもの。コナミさんは今年もやってくれそうだ!



(大阪府 PN.貝塚　保君)



(徳島県 PN.きらきら☆ぷくさん)

11月15日号プレゼント当選者発表

ストリートファイター
ZERO2アルファ基板
徳田裕紀　君　北海道
ZERO2ビデオ
&サイン色紙
内田繭美　さん　新潟県
井口秀幸　君　新潟県
ナイツTシャツ
石井正昭　君　埼玉県
伊藤恭彦　君　広島県

大場浩司　君　愛知県
長沢富子　さん　埼玉県
倉地友秋　君　東京都
三浦敏江　さん　北海道
森田　泰　君　福岡県
藤田友美子　さん　山口県
坂木梨香　さん　鹿児島県
細井治サイン色紙
門真崇之　君　大阪府
小嶋友彦　君　岩手県

尾崎英樹　君　和歌山県
わくわくフイラスト色紙
北山雄三　君　大阪府
藤崎詩織ポスター
長谷川貴明　君　千葉県
満岡香澄　君　香川県
岩澤純矢　君　茨城県
矢口　渉　君　茨城県
渋谷　宏　君　千葉県
秋川雄二　君　大分県

期待作てんこ盛り!

人気投票発表!（SNK）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

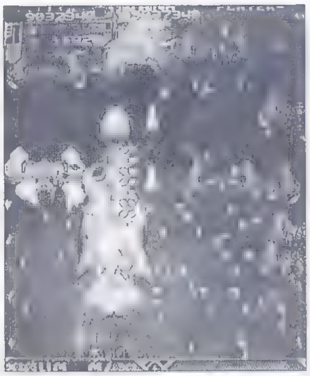
さらに新技大公開!（ナムコ）

鉄拳3



発売間近!役立ち情報満載!!（カプコン）

ストリートファイターIII



謎のあのキャラが!?（SNK）

リアルバウト餓狼伝説スペシャル





超級ゲームで痺れろ!

ジャッキークラッシュ講座開催!

バーチャファイター3（セガ）

大会まであと一カ月!腕を磨け!!

ストリートファイターEX（カプコン）

極限!弾!弾!弾!弾の嵐!!

怒ドンパチ（アトラス/ケイブ）

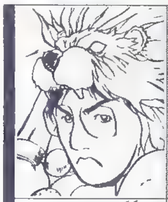
■攻略　スカッドレース（セガ）/紫炎龍（童）/ウォーザード（カプコン）/ライデンファイターズ（セイブ開発）/ブレイカーズ（ビスコ）/X-MEN vs. ストリートファイター（カプコン）ほか

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください

ゲーメスト次号(No.190)は

予価550円

2月28日(金)発売!!



●前回の編集後記で書いたけど、結局Xv20／w30を購入。スピードが割と（というよりもかなり）速いのにビックリ。MMX対応じゃないけど、そのときはそのとき、ということで。
話はかわるが、格ゲーのキャラって、どんなに隙のない連係があろうともある程度のパワーがないと「勝てない」です。これは断言できます。内容で勝って試合に負けるってやつね。そんなキャラに「勝てねぇ」のはマンパワーで負けてるだけ。（N.O）



●ついにネットにつながることに成功。でもまだインターネットには遠い。MDS-NETが出来る日はいつになるのか？最近、また昔のゲームがやりたくなった。横スクロールアクションをどこか出してくれないものか？今年はちょっとまた気合を入れてシューティングもやってみようか？サターン版のゲー天は期待大。個人的に昨年のゲーム№1。今後はクロスロマンスに期待。
（今年もやっぱりネジ１本抜けてると思うケドよろしくね。J★笹岡）



●初めまして、10月から編集部に入りました新人のスーです。色々と至らない点もあるかと思いますが、どうぞよろしくお願いします。さて、第３の地元に当たる明大前に辿り着いてから、早６年が過ぎ流れ流れて今に至る訳ですが、第２の地元である神戸で本誌を読んでいたことを思えば、人生どうなるかわからんつーのが今の持論です。私の人生の転機となった明大前のゲーセンが６月末に終了と聞き、今かなりブルー入ってます。（スー）



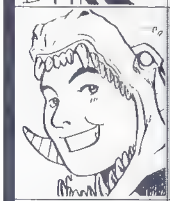
●この間初対面の人から「目つきが相川七瀬に似ている」と言われたので鏡をまじまじと見てみたら、確かにちょっとだけ似てた。実は前から相川七瀬の顔を見てどっかで見た顔だと思っていたのですが、まさか自分と似てるとは夢にも思わなかった。一番見てるようで見てないのが自分自身の顔なのね。（京城）



●最近、また復活したプラモ熱。筆でしか塗装したことがなかったので、思い切ってエアブラシに挑戦してみたが、どうも塗膜が厚くなりがちで困っている。おかげでモールドも埋まりまくって、スジ堀り→サーフェイサーを繰り返してばっかりで、まったく進まないのが現状。ちなみに今作っているのはMGゲルグク。最終目標は、たなぼたで手に入れたゲルググM・シーマ機（1／100）だ。でも俺、キャストを組んだことが…。（アディトシ）



●どうも最近、俺が泥酔しているところを見たがっている輩が異様にしつこく飲みを迫って困る。どうやら「飲めそうなのに飲まない」のが気に入らないらしい。放っとけっつーの！酒なんて、体調が良くて、場が楽がしければ自然と進むもんだしねぇ。うーむ、ああはなりたくないもんだ。みんなも、ガラの悪い飲兵衛にならないようにな。（マイペースの　Fu-Bu-Ki=GED）



●う～、１週間でF40を２台、テスタロッサを３台確認。世の中どうなってるんだ!?その内performanceもいつか…。話は変わりVF3、とりあえず地区大会では勝ちました。これが発売される頃、東京ジョイポリスで決勝が…今回はキツイです。応援して下さい。さて、遅ればせながら明けましておめでとう(イメチェン)97年は厄年&年男!!なんかありそうだ…。まずは、お隣のいなりんと中免でも取りにいきますか。何はともあれ今年もよろしく（キャサ夫）



●つい最近、行きつけのゲームセンターから蒼穹紅蓮隊が消えてしまい非常に困っている。一応クリアはしたもののまだまだ納得のいくプレイができず、納得いくまでやり込んでやると思っていたところだったのだが…。でも、地元から完全に消えたわけではないので、しばらくは置いてあるゲームセンターに通う予定だ。とりあえず目標は4300万。果たしてつながる日は来るのだろうか？（KMT）



●先日までムックの仕事をしていましたが、前号から本誌の担当になりました。ムックと雑誌の仕事の違いに戸惑いつつも、毎回変動のある新鮮味と切羽詰まった緊張感を楽しんでいたりします。さーて、今夜も修羅場だね！ってこのへんはムックと大差ないか…。
話は変わって、前から担当している「むーちゃん」の目次用イラスト投稿数が割とピンチです(涙)。みなさんの愛の投稿お待ちしてまーす。（霜田）

OPINION 論

対戦ゲーム人気の原点

石井ぜんじ

このところ、対戦格闘ゲームの今後について、不安を感じることがある。というのは、1つ1つのゲームに対して、多くの人たちが長く遊びこもうという意志が希薄になっているのではないかという気がするからだ。

対戦格闘ゲームに限らず、ゲームをやりこんでいくということは、うまくなることにつながっていく。うまくなることに喜びを見い出せなければ、やりこんでいく楽しさは生まれない。

ストⅡからストⅡX、またVF2に関しては、プレイヤーがうまくなろうという意志が強烈にあったと思う。だが、最近は頂点を目指すプレイヤーは限られていて、初心者は新しいゲームであっても長く対戦を続けようとしない。

その理由の1つには、対戦の基礎テクニックが、ゲームが違っても同じようであるということが挙げられる。過去のゲームで培ったマニアのプレイヤーは、そのゲームのスタートから有利である。初心者は、最初は少しやってみても、結局対抗できないのであきらめてしまう。

スタートラインを同じにするには、斬新なゲームが望ましい。だが、ただ斬新なだけではとっつきにくいし、プレイヤー層が狭い。

わがままだがゲームメーカーに望むとしたら、斬新なゲームで、かつ誰もがやらずにはいられない見た目に面白いゲームを作ってもらうことである。ストⅡ、VF2はこの条件を満たしていた。

だが、プレイヤー側にもより対戦格闘ゲームを楽しもうという心構えが必要なのではないだろうか。キャラクター人気は、対戦格闘ゲームの中で大きな割合を占める。それは確かだ。

でも、対戦格闘ゲームのゲームとしての面白さは、ルールの中で全力を傾けて闘い、うまくなっていくところに醍醐味がある。それは、ある程度の完成度を持つ対戦ゲームならみんなそうだ。途中でやめてしまえば、その面白さを知ることができない。

つまらないゲームを無理に楽しめとはもちろん言えない。だが、ゲームの楽しみ方を忘れてしまうと、ゲームがどんどんつまらないものに見えていきはしないかと不安に思えるのである。

ゲーメストでは、ただ調べた結果をひけらかすのではなく、その場その場でベストな攻略を載せていきたいと思う。その時々で、壁にぶつかってゲームがつまらなく感じる瞬間は誰しもある。パターン化した攻略でなく、今、ゲームをより面白くするような、プレイヤーを引き戻すような情報を、最も受け入れやすい形で載せていくべきだろう。

表紙の裏をとれ

今回時間がおしてます。2Pクラウザーが個人的にすてきだったんだけど、少しかじったマリーでもやってみよーかしらん？

ストEXはブルをやってっけど、きついわぁ…ダラン出てるはずだからそっちも練習してみよーかしら、ってゆーかEXの戦いに練れなきゃね。

さて…サクラ大戦。すみれさんおわらせるかなぁ…。

藤原ひさし

■待って～もうひとこと

来たる２月19日(水)、20日(木)の２日間、千葉の幕張メッセにおいて「AOUショー'97」が開催されます。

もちろん我が新声社もブース出展いたします！恒例の号外発行をはじめとして、ゲーメスト、ゲーメストムックなどの販売も行っています。20日のみ一般入場が可能なので、よかったらぜひお立ち寄りください。お待ちしています。（こーじ）

GAMEST　3月15日号

■平成９年３月15日発行　第12巻４号通巻190号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ　田渕健康　立奈多　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん　猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章　田川祐一郎　青木珠美　二田祐樹　入澤英明　吉田和真　松田史征　花沢貫宏　嶋田雄吾　松原法史　斉藤也寸志　野口孝広　小沢英樹
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢　ローリングストーン　エジマ企画

夢のままでは終わらせない。そんなキミの明日を応援したい。

97年度体験説明会

開催日
2月15日(土)
2月22日(土)
3月 8 日(土)
3月22日(土)

時間
PM2:00 ～ PM5:00

場所
本学院







21世紀が求める新しいクリエイターのために
■マルチメディアクリエイター科（2年制）

ゲーム商品化へ学院のバックアップ
■ゲーム開発研究科（3年制）

ゲーム業界まで広がる活躍のフィールド
■アニメーター科（2年制）

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成 97年度生願書受付中

■ゲームクリエイター科（2年制）
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●[illegible]

■ゲーム開発研究科（3年制）
●3年間のカリキュラムと学院の支援制度でゲームの製品化をめざす。

■ゲーム企画シナリオライター科（2年制） 新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ

■マルチメディアクリエイター科（2年制）
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●[illegible]

■CGアニメクリエイター科（2年制）
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定資格●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン

■アニメーター科（2年制） 新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督●ゲームアニメ

■声優タレント科（2年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■コミック科（2年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者

■ノベルス・ライター科（2年制） 新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

[illegible] 19:00から学べるプロへの近道 授業時間(19:00～21:30) [illegible]

■ゲームクリエイター専科

□ゲームクリエイター基礎コース（週1回／6ヶ月）
●ゲームクリエイター（プロ）への入口

□ゲームプログラムコース（週2回／1年制）
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー

■CGクリエイター専科（週1回／1年制）
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定資格

■インターネットクリエイター専科（週1回／6ヶ月） 新設
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■声優専科（週1回／1年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■アニメーター専科（週1回／1年制）
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督●ゲームアニメ

■コミック専科（週1回／1年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家

■ノベルス専科（週1回／1年制）
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

■アニメーション演出専科（週1回／1年制） 新設
●セル／デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■ファンタジーイラスト専科（週1回／1年制） 新設
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

学校見学随時受付中！ 資料・説明会のお問い合わせ 0120-41-4600

入学案内書 無料進呈 【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1. 住所、2. 氏名、3. 年齢、4. 学校・学年、5. 電話番号、6. 志望学科

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト②係
FAX.03-3406-5070

（ホームページ開設中）学院の詳しい情報をお届けします。http://www.amgakuin.com

もう隠し機体の「スレイブ」は使ってみた!?



©1996 SEIBU KAIHATSU INC.

スレイブ使用コマンドに加え、最終面の隠しボーナスをすべて公開するぞ。

担当：GED

「スレイブ使用法」

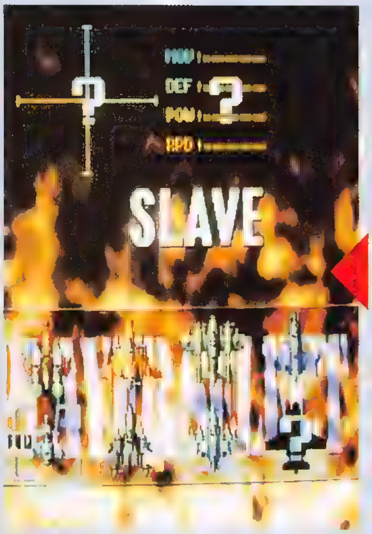
①コインを投入してスタートし、キャラセレクト画面へ。
②好きな機体の上にカーソルを重ねる。
③レバーを倒したまま、ボタン3つ（ショット、ボム、スタート）同時押しで機体を決定する。



この画面で好きな機体にカーソルを合わせ、レバー入れっぱなしでボタン同時押し。



例えば、バイパーのスピードにしたかったら、あらかじめバイパーに合わせ…、



決定!すると、バイパーのスピードを持ったスレイブになる。

スレイブの移動スピードはどうやって決まる?

①の時は、もちろん面セレクトを仕込むこともできる。

スレイブは、カーソルが合っていた機体のスピードと色を受け継ぐので、

②では「自分に合ったスピードを持つ機体」に合わせよう。あえて、「スレイブはやっぱりこの色だよ!」なんて理由で選んでもかまわないけどね。

③のレバーはどの方向でもいい。とにかく、倒しっぱなしの状態で同時押しすればいいだけだ。ボタン同時押しは、連射ボタンが付いている場合は、そのボタンを使わず、ノーマルショットボタンを使った3つ同時押しにしよう。

このスレイブ使用コマンドが有効になる条件として、「内部タイマーが1997年であること」というのがあるが、この条件が満たされていない基板はないと思うので、特に問題はないだろう。

とにかく小さい!

スレイブのショットパワーは、初期段階を0とするなら、最高4段階までアップする。サブウェポンは装備されていないので、アイテムは「L」と「M」のどちらを取ってもメインショットのバルカンがパワーアップする。

最高段階の5WAYショットは、広角で連射も効くのでザコにはめっぽう強い。ボス戦などで離れている場合はちょっと頼りないが、重なればOKだ。

ボムはノーマル機体と同じで、ボタンを押している長さによって飛距離を変えられるタイプ。スタート時に2つ持っている。

スレイブ最大の特徴は、なんといっても「やられ判定が小さい」ことに尽きる。敵弾に対する判定が小さいので、「ちょっとラスボスの弾避けキツイなぁ」なんて思っているプレイヤーはぜひ試してみてほしい。ウソくさい弾避けが味わえるぞ。



この5WAYバルカンの連射力を見よ!

最終面の隠しボーナスを全公開！

●同じY座標（横）に並んでいるトーチカを同時に壊すと「DESTROYED AT A TIME」と表示され、10万点。横3つ並びやボス周囲の開閉トーチカを含む15セットが対象（写真①②③）。

●同じX座標（縦）に並んでいるトーチカを同時に壊すと「DESTROYED AT A TIME」と表示され、10万点。縦並びのトーチカは1セットのみ（写真④）。

●連続して飛来するミサイル群を全滅させるとスレイブ・アイテムが出現。7面の序盤に2セット出現（写真⑤）。

●G10大型戦車を弾を撃つ前に破壊すると、「QUICK SHOT」と表示され、10万点。対象となるG10は4台。

●2台並んだG10大型戦車を同時に壊すと「DESTROYED AT A TIME」と表示され、10万点。斜め並びと、横並びの2セットある。

●G10大型戦車の主砲だけを壊し、動きが止まってから破壊すると「DISCOVERED THE FAIRY!」と表示され、ボムを出すフェアリー（10万点）が出現。4台のG10すべてが対象（写真⑥）。

●1ボスmkⅡ直前の右下のトーチカ（写真⑦）にしばらく重なっていると「DISCOVERED THE MICLUS!」と表示され、ミクラスが出現。ミクラスに撃ち込むと勲章9個＋10万点。

●1ボスmkⅡの前面に付いている副砲を同時に破壊すると、「DESTROYED AT A TIME」で10万点。

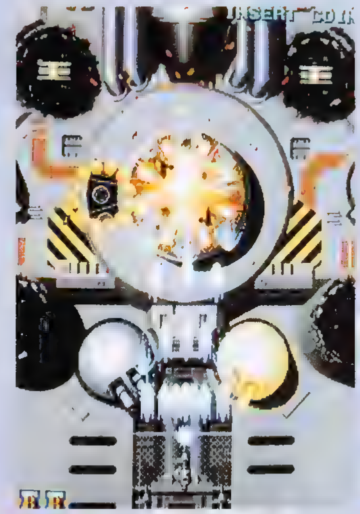
●1ボスmkⅡの後退が止まってから破壊すると、「DISCOVERED THE FAIRY!」でフェアリー（ボム付き）が出現（写真⑧）。

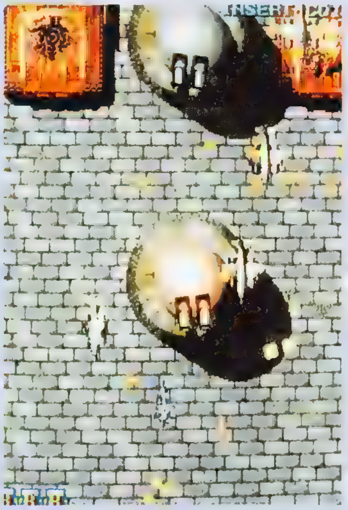
●中型機（A17大型輸送機）が弾を撃つ前に壊すことができれば「QUICK SHOT」で1万が10万点に。

●中型機が逃げるときに破壊すると「DISCOVERED THE MICLUS!」でミクラスが出現（写真⑨）。


（写真①）横並びのトーチカを同時破壊すると10万点。


（写真②）３つ並びも同時破壊でボーナス。


（写真③）ボス周りのトーチカも同時破壊でボーナスが入る。

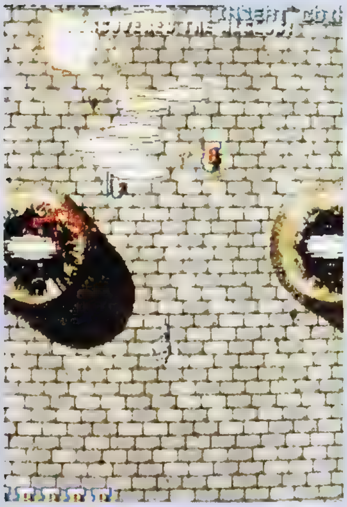

（写真④）左右にG10がいる危ない場所に、縦並びのトーチカが。


（写真⑤）斜めに並んで飛んでくるミサイル群を全滅させるとスレイブアイテム出現。


（写真⑥）この戦車がG10。主砲を壊して待てばフェアリーが出るぞ。


（写真⑦）このトーチカに重なっていると、すぐ下からミクラス登場。


（写真⑧）１ボスｍｋⅡが後退しきってから破壊するとフェアリー出現。


（写真⑨）中型機を逃げ際に壊せば、左のトーチカの横からミクラスが登場。

クリア重視！ 7面基礎攻略

難しいのは、ラスボスの最終形態のみ。ちゃんとボムさえ残しておけば楽勝だ！

担当：GED

タコミスを減らすために

いよいよラストミッション。敵中枢施設になぐり込みをかけるわけだが、まずは「これだけは知っておかなきゃ」という敵を説明しておこう。

●トーチカ

いたる所に設置されている大型砲台のこと。自機を狙って速弾を撃ってくるので、戦車の遅弾が画面内に多く残っている場合などは特に注意しよう。遅弾に気を取られて狙撃されないように、常にトーチカを意識しておこう。

●トーチカ跡からの戦車

最終面に慣れていないと最も危険なのがコレ。トーチカを破壊し、一段落したと思って気を抜いていると、突然現れたザコ戦車に弾を撃たれて死ぬ。

すべてのトーチカの下に戦車が隠れているわけではないが、防護壁の上に設置されているトーチカには、まず隠れていると思ったほうがいい。トーチカを破壊しても絶対に気を抜かないこと！


トーチカ跡からザコ戦車が。最初のうちは忘れやすいので注意！


トーチカは速弾を撃つので、画面内に見えている場合は常に意識しておくこと。

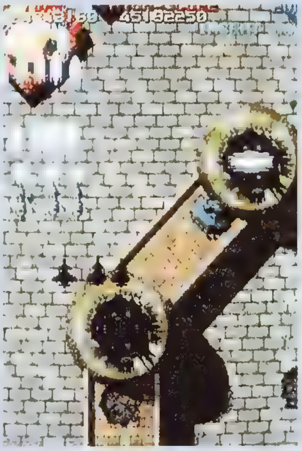
7面前半はトーチカ＆戦車に注意

点在するトーチカを破壊しつつ、ザコ編隊を撃っていく。途中、ミサイルが斜めに連なって飛来するシーンがあるが、最初のミサイル群は左から右に。次のは右から左に端から順に壊していけば問題ない。ちゃんと全滅させてスレイブを手に入れよう。

2度目のミサイル群を全滅させたあたりのトーチカは、万里の長城を思わせる防護壁の上に設置されている。この上にあるトーチカは、ミクラスが隠されているもの以外からは、すべて戦車が出てくる。

しばらく進み、左上にG10大型戦車が見えたら、速攻で撃ち込む。ある程度うちこんだら（せめて1台目の主砲が壊れるくらい）、右下のトーチカ跡から出てくるザコ戦車に注意しながら右に大きく動き、右上に残った戦車を一掃する。そして、左に残っている大型戦車を再び撃ちにいく。


トーチカ跡の戦車に注意しつつ右下へ行き、右側のザコ戦車を一掃しよう。


左上である程度撃ち込む。こいつの主砲は右下に固定されている。

ボムは節約！「ワイルドウィーゼルG」

中間地点では、1ボスの対空装備型である「ワイルドウィーゼルG」が行く手を阻む。

①・遅弾をバラまき、主砲から速弾の連射

②・後部中央から自機を狙って速弾を連射し続け、左右のランチャーから固定方向に速弾3WAYを連射

前面に付いている副砲を壊したら、①のバラまかれる遅弾を避けながらボス本体に撃ち込む。しばらくすると主砲から速弾の連射がくるのでタイミング良くかわす。このとき、②の攻撃のために中央ではなく、端寄りにかわすようにしよう。中央で②の攻撃を受けることは死を意味する。

①の主砲からの速弾を端にかわしたら、中央後部から撃たれる連射弾を少しずつ中央に移動しながらかわしていく。あまり大きく動くと反対側のランチャーが撃つ弾に当たってしまうが、ランチャーの内側ギリギリを上に移動しながら中央からの連射弾をかわせば、少しは時間を稼げる。②の攻撃が終わると、再び1にループする。


追い込まれないように少しずつかわす。


砲台の角度をよく見て鼻先を狙わせ、下にかわそう。

並走する大型戦車3WAYに注意！

中ボス（!?）を過ぎると5つのトーチカがあり、すぐに中型機の登場となる。こいつを逃げ際に壊すとミクラスが出現するのだが、安全第一と考えるなら速攻で破壊してしまったほうがいい。

あらかじめ速攻でトーチカを破壊しておき、中型機の出現と同時にバリバリ撃ち込もう。よほどショットパワーが低い状態でなければ、怖がらず正面で撃ち込むだけで破壊できる。

中型機を破壊したら、今度は画面上部の左右にG10大型戦車が登場。G10は、自機を挟むように遅弾を撃ちながら、一定周期で速弾3WAYを連射してくる。

右上から出てくる3WAYザコ編隊を撃ちながら右のG10にダメージを与え、タイミング良く左へ動き、両戦車の3WAYの外側へ大きくよける。トーチカやザコ編隊との

混合攻撃となるので、大きく左右に動いて画面を有効に使おう。
 3WAYのタイミングを覚えることが最重要なのだが、これは主砲さえ壊してしまえば撃ってこなくなる。出現時にバリバリ撃ち込み、撃たれる回数を減らすことも大切だ。片側を速攻で壊しておくだけでもずいぶん楽になるぞ。
 G10大型戦車×2を抜けると、あとはボスまでトーチカとザコ戦車だけ。ズラーッと左右に並んだザコ戦車は、大きく左右に動きながら撃とう。

画面両脇から追加で出現する戦車と、トーチカ跡からの戦車にはくれぐれも注意。


3WAYは大きくかわす。ザコ&トーチカの弾にも注意。


張り付いてガンガン撃ち込め！ちょっとぐらい撃たれても、正面でイケる。

最終面ボス「地上要塞オクトパス」

●第1形態
トーチカが2つ出現。
画面上部よりミサイル。
ボス中心部が回転し、停止するとそれぞれの発射口から速弾を連射。

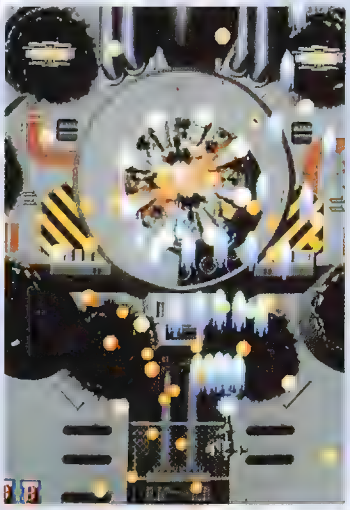
●第2形態
トーチカが4つ出現。
中心部外輪が回転し、一定間隔ごとに12方向へ放射状に弾を撃つ。


第1形態は、中心部の発射口を見ていれば、撃つ角度がわかる。余裕だね。

●第3形態
外輪から一定間隔で放射状弾。
外輪両脇から3WAY連射。
中心部が連射しながら回転&停止。

 ボスが登場し、スクロールが止まると、トーチカが2つ出現するので、まずは片方を破壊しておく。ボス中心部の回転が止まると、8つの発射口それぞれから速弾を連射してくるわけだが、これは落ち着いて発射口の向いていない位置でかわせばいいだけ。ミサイルはショットを撃っていれば自然と壊せるので問題ない。1回、中心部からの攻撃をかわしたら、残ったトーチカを撃ちにいこう。
 しばらく撃ち込み、中心部が小爆発を起こしたら第2形態。目の前に出現する2つのトーチカを最優先で破壊し、残ったトーチカの片方を撃ちにいこう。外輪からの12方向弾は、第3形態にボムを温存するために実力で避けよう。そんなに速い弾ではないのでそう難しくはないはずだ。
 再び中心部に小爆発が起こったら、いよいよ最終形態。中心部は、回転・停止・逆回転などをしながら、絶えず連射し続ける。しかも、この回転連射に3WAY×2と12方向弾までが加わるので、かなりの弾避けが要求される。一定間隔で撃たれる2カ所からの3WAYをかわすために回転中の速弾を横切り、ひたすら撃ち込むしかない。
 手堅くクリアするなら、第3形態になったらボムを使いながら撃ち込むのが最善の策。3、4発使えば弾よけの技術などなくてもOKだ。ここまで、なるべくボムを使わず安全に進む方法をすすめてきたので、ボムは余っているはず。残機や残ボムによるボーナスはないので、ここでは惜しまず使いきってしまおう。
 見事1コインでクリアすれば、100万点のボーナス+スタッフロール付きのエンディングが待っている。ちなみに、7ボスの破壊率は、7面すべてのトーチカが対象となっている。


ボムを使って撃ち込め！残したっていいことないぞ！


第3形態は、中心からの連射弾だけなら余裕でも、3WAYが混ざるとキツイ。


第2形態は、残った砲台を壊すため、下を横切るときがちょっと怖い。

願いごとは叶うかな？

わくわく7

WAKU WAKU SEVEN

今回は、皆さんお待ちかね（？）の麦ちゃんとアリーナの特集だ。ここまできたら徹底的にいくぞっ！

じっとしてろ〜 Let's追い打ち

確定はしないものの、ヒット率は任意に上げられる。出せたらわくわくしながら当たるのを祈ろう。

担当：はまー

わくわく7には全キャラ共通で追い打ち攻撃があるというのは、今さら念を押すまでもない周知の事実。でも、実戦でうまく使っている人はほとんどいないような気がする（違ったらゴメンナサイ）。ついつい忘れがちな追い打ち攻撃、この機会にちょっと見直してみませんか？

条件は意外とシビア!?

まず、追い打ちを「使わない」のではなく「出せない」人のために、もう一度その具体的な出し方をおさらいしてみよう。

追い打ちというからには、相手がダウン状態でないと出せないというのは自明の理。しかしダウンするとわかっていても、**実際に相手が地面に倒れるまでは追い打ちは出せない。**ダウンを奪える技を当てた後も、相手が落ちて「回復を促す連打マーク」が出るまで待ってから入力する必要がある。

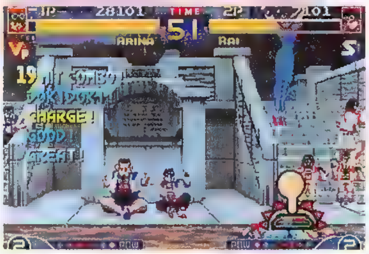


焦らず落ちるまで待とう。

ただ、相手がちゃんと倒れている間に入力しているにもかかわらず、ただのジャンプ攻撃に化けてしまう場合もある。そういう人は、**先にレバーを上に入れ、そのまま入れっぱなしにしながら少し遅めにボタンを押すようにしよう。**

出が遅い技でも当たっちまえば…

追い打ちの出し方はわかっても、それが当たらなければ意味がない。追い打ちは相手が完全にダウン、つまりボタン連打で回復できるようになってからでないと仕掛けられないので、安いダメージで転ばせた後に出しても避けられてしまうのがオチだ。また高威力の技であっても、硬直が長いため相手が先に回復動作を行えるようだと、出すタイミングが遅くなる分当たりづらくなる。



連続技でアリーナカーニバルが決まれば超威力だが、叩きつけてしまうので追い打ちは期待できない。

まとめると、「威力が高く」「技後の硬直が小さい」ダウン属性の技を決めた後は、追い打ちにいくチャンスだといえる。ただ、追い打ち自体のキャラ性能差や、相手プレイヤーの連打速度にも左右されてしまうので、めったなことでは「この技を決めたら追い打ちにいこう」などとアドバイスすることはできない。

ところが、このヒット率を戦略的にアップさせていくこともできるのである。

おネンネするにゃまだ早いぜ

わくわく7でのダウン時間は、「それまでに受けたダメージ量」に比例して長くなる。この時間は一度ダウンすれば初期値（つまり0）に戻り、ダウンしなくても時間が経つにつれ少しずつ回復する。逆にいえば、**ダウンしない技を短時間で集中的にくらった直後であれば、威力のないダウン技をくらった後でもなかなか起き上がることはできない。**

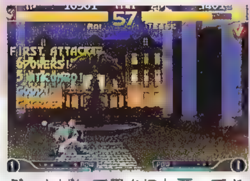


大ダメージを与えておけば、起き上がり攻撃でも長時間ダウンさせられる。

この性質を攻め手側が利用することを考えてみよう。要するに連続であれ連係であれ、一気にたたみかける攻撃で大ダメージを与えた後は、威力がなくても隙の少ないダウン技で締められれば、かなりの確率で追い打ちが決まるはず。

これを少し応用してみる。

例えば雷のイナズマアッパーはフィニッシュをぶっとばしか叩きつけかに選択できるが、まずはぶっとばしで追加ダメージを狙う。相手が受け身をとらなかったときは壁に激突した分ダウン時間が長いので、（距離が近ければ）追い打ちを狙ってみる。受け身をとられたときはダウンしないので、時間で回復しないうちにラッシュを続行。再度イナズマアッパーがヒットしたら、今度は追加入力をしないで普通にダウンさせよう。地面に叩きつけるとこちらの硬直中に回復されてしまうが、途中でやめればダウンと同時に追い打ちにいけるので、結果的により多くのダメージを与えられることになる。

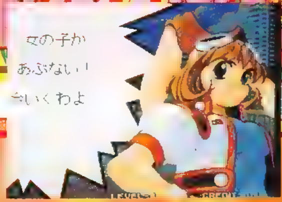


ぶっとばして愚かにも戻ってきたら、



ただのイナズマアッパーから追い打ちGO。

もともと操作的に忙しいゲームなので、細かいダメージ量や時間経過まで気が回らないことも多いが、感覚的にでも意識していれば、その苦労に見合った見返りが望めるようになる。追い打ちを戦法に組み込むことで、今まで使えないと思っていた技が大変身するかもしれないぞ。





非常に珍しい真正面からのショット。



うぇーん

これが麦ちゃんを泣かせた決定的瞬間！これでもまだキミはまるるんを信じるのか？



「まるるん」なにそれ?

麦だけの部屋

何もわかってな〜い。麦ちゃんはだまされているのだ！　赤ずきんに迫る狼のごときまるるんの魔の手から、ボクたちが守ってあげなくちゃ！

担当：麦ちゃん保護委員　珈琲　ふりーく

「まるるん」。忌まわしき響きである。その存在が私の麦への愛をはばむのだ。

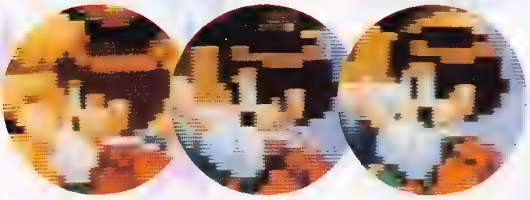
数多くの同志たちもまるるんの前に散っていった。ある者は他キャラに走り、ある者はあろうことかまるるんに洗脳されてしまった。発売当時は「俺はまるるんを使っているのではない。六条麦を使っているのだ！」といきまいていた者も、今では「まるるんにも可愛いところがあるよ」などと言い出す始末。

しかし、同志たちよ！それでいいのか？見よムックの人気投票の散々な有り様を。本当にこれでいいのか？麦ちゃんの人気はこんなものではないはず。

今こそ我らの本能を呼び起こす時だ！

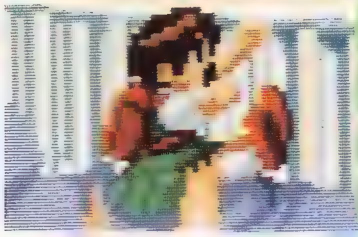


麦ちゃんは振り向きがよく似合う





だだっこ麦



麦の乗り物



テルバーニャ＝ポテポタを模しているらしい。

麦ちゃん5色変化



基本なんだけど新鮮な遊び方

攻守一体の構え
アリーナ究極奥義!?

ゲージストックがあれば、アリーナは理論上ここまで凶悪になれる。あとは左手がどこまでついてくるかだ!



担当：珈琲　ふりーく

わくわく7のダッシュや入力は様々な使い方をされることを前提につくられている(はず)。

だから工夫次第で、特殊な戦法を創り出すことができる。ここで紹介するアリーナ究極奥義!?も、それを利用した強力な戦法なのだ。

奥義その1 ダッシュカーニバル

ダッシュからの大パンチor投げの2択系攻撃は、アリーナが最も得意とする攻撃である。この戦法の弱点はダッシュ中だ。相手が技を出していると簡単につぶされてしまう。かといってダッシュ中に相手の技を見てから⬇⬋と入力してパンチボタンを押し、アリーナクラッシュを出すことは不可能に近い。

そこで利用したいのが、アリーナカーニバルの入力時間の長さだ（ゲージストックが1個以上ある時に限る）。

アリーナカーニバルの入力は➡⬅⬋⬇⬊➡+C+Dだが、レバーが➡方向にあれば、ボタンはかなり遅くても技がでてくれる。だから➡⬅⬋⬇⬊➡と入力してから、さらに➡➡と入力すれば、アリーナカーニバルのコマンドが入ったままダッシュできるのだ。

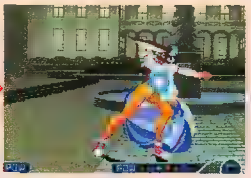
このダッシュならば、相手が技を出した瞬間に反応してC+Dを押すことにより、アリーナカーニバルを出せる。相手がアリーナカーニバルを警戒し始めたらその分反応が遅れるので、ダッシュ投げを決めやすくなる。ダッシュ中の安全度と、ダッシュからの攻撃の成功率を同時にアップさせることができるわけだ。

アリーナカーニバルの入力時間がもったいない、という見方も存在するが、マイキャラの硬直時間などを利用すれば、入力時間の増大によるデメリットは最小限にくいとめることができるはずだ。

ちなみにこの入力は連続技として、アリーナカーニバルを使うときにも応用できる。アリーナカーニバルコマンド入力後、ダッシュして小パンチを出して、キャンセルのタイミングでC+Dを押す。するとダッシュ小パンチキャンセルアリーナカーニバルが、ある意味簡単に出せるぞ。コツはレバーを前に入れておくことと、ダッシュしてすぐ小パンチを押さずにしばらくダッシュすることだ。すぐ小パンチを押すとアリーナビームが出てしまうのだ。

奥義その1

➡⬅⬋⬇⬊➡➡➡ ─┬ B（投げとダッシュ大Pの自動2択）
　　　　　　　　└ CD（アリーナカーニバル）



Bによる自動2択。これもレバーは前入れっぱなし。



アリーナカーニバルコマンド(➡⬅⬋⬇⬊➡)を入れて、



すぐにダッシュコマンド(➡➡)も入力。



しばらくダッシュしてから、



C+Dでアリーナカーニバル。レバーは前入れっぱなし。

奥義その2 しゃがみダッシュ投げ

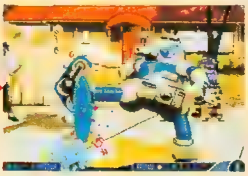
わくわく7ではダッシュ中にしゃがむことにより、しゃがんだポーズですべることができる（以下しゃがみダッシュ）。アリーナの場合はダッシュコマンドからニュートラルや上方向を入れずに⬋or⬇or⬊方向に入れることにより、しゃがみダッシュになる。

このしゃがみダッシュは、見た目通り背の低い状態で一定距離進んで停止する。相手の上段攻撃などをかわしながら、接近することが可能だ。

さらにレバーを⬋方向に入れておけば、しゃがみガードし

奥義その2

➡➡⬊⬇⬋ ─┬ しゃがみガード後BCD（スーパーモード発動）
　　　　　　└ 投げ間合いに入ったら⬅+D（わくわく投げ）



技を出されても安全！スーパーモード発動でもする？



ダッシュ（➡➡）してから、



⬊⬇⬋とレバーをまわしてしゃがみガードへ移行。



しゃがみガードしながら前にすべる。



投げ間合いに入ったら⬅+Dでわくわく投げ。

アリーナ究極奥義!?コマンド

➡⬅↙⬇↘➡➡➡↘⬇↙ ─┬ ⬅D（わくわく投げ）
　　　　　　　　　　└（➡）CD（アリーナカーニバル）


投げ間合いに入ったら⬅+Dでわくわく投げ。


アリーナカーニバルコマンド(➡⬅↙⬇↘➡）を入れて、


すぐにダッシュ(➡➡)。ただし入力が早すぎるとダメ。


ダッシュ後すぐに↘⬇↙でしゃがむ。ここまでワンコマンド。


しゃがみガードのまますべる。アリーナの最強状態！


C+Dでアリーナカーニバル。レバーは前入れっぱなし。

ながらしゃがみダッシュすることもできる。

この場合、レバーはダッシュの➡➡から↘⬇↙と回してガードすることになる。これだけ知っておいても十分に強力だが、まだまだ工夫の余地はある。

➡➡↘⬇↙というレバー入力のうち➡↘⬇↙に注目してみよう。➡↘⬇↙に⬅+Dでわくわく投げコマンドが完成しそうである。ここでまた入力時間の長さが生きてくる。➡➡↘⬇↙でしゃがみダッシュ、投げ間合いに入ったらレバーを⬅に入れDを押せばわくわく投げになるのだ。これもかなり長い時間受け付けているので、しゃがみダッシュですべりきってからでもOKだ。

しゃがみダッシュによる接近は、ガードしながらの前進なので安全度が高い。しかも投げ間合いまで接近できれば、ワンフレームでわくわく投げが完成するので重宝するぞ。

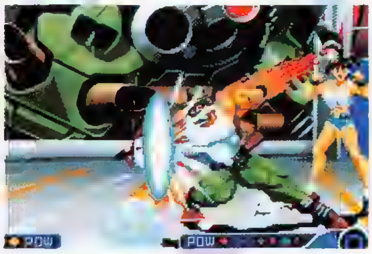
その1+その2 アリーナ究極奥義!?

前述のその1とその2は、ダッシュと入力の受付時間の長さを利用している点で共通している。この共通している部分をまとめてしまうと、ほぼワンコマンドでとんでもないことが理論上できてしまう。➡⬅↙⬇↘➡➡➡でダッシュしたのち、↘⬇↙とまわせば、アリーナカーニバルとわくわく投げのコマンドが入っている状態で、しかもガードしながらしゃがみダッシュできるのだ。

この状態からはC+Dでアリーナカーニバル、⬅+Dでわくわく投げが出せる。アリーナカーニバルのC+Dを押すとき、レバーを➡に入れればアリーナカーニバルを出せる時間がのびるぞ。

しゃがみダッシュは、スーパーモード発動をヒットさせたいときにも活躍する。しゃがみダッシュで強引にガードにいって、ガードしてからBCDを押せば、キャンセルスーパーモード発動をおみまいできるのだ。

相手としては、ガードしても技を出してもダメとなるとジャンプするしかない。しかし、ダッシュに対してジャンプするとくぐられる危険度が高く、セオリーに反している。アリーナ側は相手のジャンプの後ろから好きな攻撃を狙えばよいわけだ。


究極奥義!?のしゃがみダッシュも、もちろんガード可能。


当然、ガードキャンセルスーパーモード発動という選択あり。

究極奥義!?のコマンドは、入力を手に覚えさせるまではもどかしいが、不可能というレベルではない。中間間合いからの切り札として自然に使えるようになれば、キミはアリーナマスターとして自他共に認める存在となっていることだろう。

より美麗に、より攻撃的に、アリーナの持つ潜在的な能力を、キミの手によってぜひ開花させてくれー


アリーナカーニバルコマンドを入力している瞬間が弱点。


でも技の硬直や、ガード時などを利用して入力すればー

アリーナ以外でも応用できちゃうんだよね

この「アリーナ究極奥義!?」に対する考え方は、他キャラでも応用可能だ。奥義その1は発生の早いドキドキアタックを持っていればOKだし、奥義その2は基本的に全キャラ使用可能だ。

これらの入力遊びは、この方法以外でも様々な使い方ができるはずだ。わくわく7は久々に、この「入力遊び」という遊び方をさせてくれたゲームである。

このところの他の格ゲーでは、入力システムに遊び要素を見つけにくい傾向にあった。そのため、入力に対する興味は、もっぱら「入力のしやすさ」に片寄らざるを得なかった。しかし入力を組み合わせて一連のコマンドにできたりすることにより、プレイヤーは自分だけのコマンドを作っている感覚になれる。これならばコマンド嫌いの筆者でも、自分から積極的に複雑なコマンドにチャレンジしてみようという気分になる。

この原稿を書き終わったあとでも、これとあれを組み合わせてみようカナ?なんて思ってたりするのだ。



入力遊びは他のキャラでもできるよ。

★神保町★わくわく通信局 第5号

神保町わくわく通信局発信

局長：はまー
編集：こーじ



投稿御礼！わくわくアートギャラリー

わくわくボール使わんと出ないんじゃなかろうか、と思われていたムックもどうにか無事に発売され、ひと安心の今日この頃。サンソフトさんにいただいた鬼のような量の資料がムリヤリ詰め込まれて、こりゃもう1冊保存版で買い直し必至ってとこですね。ところで、このわく通もさんざんわがままやらせてもらったおかげで、せっかく送られてきたイラストがもう溜まりに溜まって拡散波動砲準備OK状態（4回の連載でわずか5枚…）。ここらで発射しないとたろ助も息が上がっちまうということで、お待たせアートギャラリー大特集!!



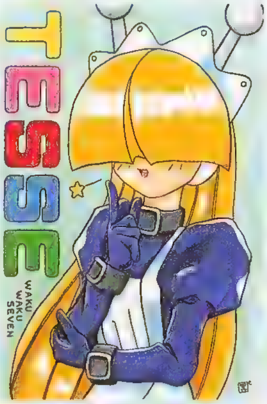
（神奈川県　伊達つつじさん）
僕はリアル指向だったんだけど、CGいじりはじめてから逆にセル絵にハマった。なぜ!?



（愛知県　播磨体操大好きっコ君）
よく見るとマニアックなハガキ。1人違うの混じってない？



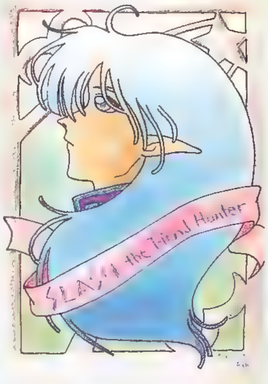
（埼玉県　裕木康隆君）
歳なんかアテになんねぇって。ルーミだって8歳だし。



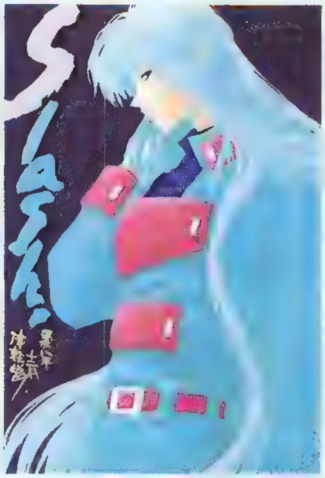
（東京都　冥堂きゃわい君）
ティセのストーリーを読んで目がウルったのは僕だけじゃないはず。



（愛媛県　ひじかたえつお君）
実はギャラファイムックにも同じネタが…あわれボーナス。



（神奈川県　六堂猟奇星さん）
わく通はその構成上、古いハガキが突然採用されたりするので、締め切りはないも同然なのだ。



（青森県　津軽　紫さん）
もういっちょスラッシュ。女性ファン多いね～。



（大阪府　西ユキイさん）
技名にもうちょっとヒネリがほしかった…ってのはゼイタク!?

ドキドキ相談室

前回答えられなかった雷とアリーナの学校ですが、これはわくわく第2中学校というらしいです。わりと普通でちょっと残念（!?）。

「スラッシュの刀は具体的にどんなものなんでしょう？」（北海道　東子会さん）

正しくは、ズバリ「次元刀」。これは恐らく、その構成物質ではなく正式名称のことだと思われます（ちなみに、刀自体は「気や念といったもの」でできています）。霊刀とか光の剣とか呼ばれてますが、公式ではこれが正解。

「エンディングに出てくる妖精さんたちがとてもかわいいので、ぜひとも詳しく紹介してほしいです」（北海道・夜鳥丸君）

第2回のサブ女キャラ特集で秘かに漏れていた妖精さん。ここでは特にスラッシュのエンディングで出てくる彼女たち（あ、でも妖精って両性だっけ？）をじっくりながめてもらいましょう。



よく見ると、けっこうイケますね。

実は、わくわく7攻略も次号で最終回。このゲームの顔でもある「ティセさん特集」でトリを飾らせてもらう予定。

GAMEST MOOK Vol.66

リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル

格闘ゲーム史上、不朽の名作である餓狼シリーズ。その最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』がついに出現!! そしてそれに応え、ゲーメストが完全技表の制作に着手した!! ゲーメストムック恒例のハイレベルな内容だ。強くなりたい君は迷わず期待しようぜ。

強くなろうぜ。



2月20日発売
予価980円

©SNK 1996

'97 GAMEST MOOK

特別付録：B2ポスター付
絶賛発売中!!
定価1480円

GAMEST MOOK Vol.63

わくわく7





キャラクターや世界観など、どれをとっても魅力あふれる格闘ゲーム『わくわく7』。それを技表から完全攻略、アイランド、設定集やインタビューまで徹底して掲載してしまったスゴいムックだ。これはファンならずとも常時携帯して熟読したくなること請け合いだぜ!!

わくわくしようぜ。

©1996 SUNSOFT

ティンクルスター スプライツ
TWINKLE STAR SPRITES



流れ星に願いを…の巻
（ティンクルスタースプライツ エンディング特集）









担当：M.D.S.
ージョキー☆笹岡

みんなそれぞれ、目的はただ一つ!! ティンクルスターを手に入れて、自分の望みをかなえてもらうことだ。13人のキャラクターたちは、みんな違った目的を持っている。是非ともみんなの願いをかなえてあげようね。

ここでは、その中からピックアップして、エンディングを公開。キャラクターモードでは、13人のキャラクター全員（隠しキャラ含む）にエンディングがあるので、全員分を見るまで何度も遊べるね。

それでは早速いってみよう。

帝王メヴィウス
エンディングでもやっぱり…



メ…「ワッハッハッハッ
手応えのない奴らどもだ！」
★…「それにしてはやっと
勝ったって感じでんがな」
メ…「うるさいわ!!…ゲッ！
イテテテテ！こ、腰が…」
★…「大丈夫でっか？願いは？」
メ…「フフフ！私を世界の支配者に
し…イテテテテ!!!
ちきしょーーー!!」
★…「大丈夫でっか？」
メ…「世界より、まず腰を
治してくれーーー!!!」
「トホホ…腰が治ったら
いつでも支配してやるわ！」

マッキー＆ペンテル



マ…「よっしゃー！ペンテル！できる限り高価なモンを…」
ペ…「あの…！
ヌイグルミいっぱい!!!」
★…「わかったでー!!」
マ…「ギェエエエエエーーー!!!」
ペ…「ステキね！マッキー！」
マ…「おのれはー！
こーゆー時ばっかり
でかい声だすなーーー!!!」

ティンカー・リンカー

テ&リ…「私たちの願いは
１つだけでーーす!!」
「姫さまを、お城へ
連れて来て下さい！」
テ…「さあ、お勉強の
時間ですよ！」
リ…「おそうじ、センタク
楽しいでーす！」
ラ…「あーーーン！たすけてーー、
ティンクルスター!!!」





リアリー・ティル
「私、アイドルになります！」

リ…「実はね…
私、すてきな歌手に
なりたいの！」
★…「かわいらしい
願い事でんがなー！
ヨシ！かなえまひょ!!」
リ…「夢がかなったわ！」
「あーーーーーー
ときめくーー恋をーーー
見つけたいのぉーーーー♪」
ド…「ピーーッ！（ヘタクソー）」
★…「こ、こればっかりは
ワテでもあきませんわー」



アーサー・シュミット

ア…「よーーーしっ！
ボクを世界一カッコよく
してくれ！」
★…「ほーい!!
あんさんの理想の
カッコよさにしたるわー！」
ア…「カ…カッコいい…
これこそボクにふさわしい」
★…「さ、さよか…」
ア…「さっそくランさんに
告白してきます!!」
★…「…しらんでー」



メモリー女王

メ…「まぁ…素敵ですわね…
そういうことなら…
バニラアイスにチョコレート
ティラミスにシュークリーム
チーズバーガーにお寿司
タコスにトマトピザ
モンブランに苺ショート
プリン・ア・ラモードに…
バタークッキー
のり巻きにキャラメル
ホットドッグにおせんべい
フライドチキンに生ウニ
ナタデココに焼き肉
ステーキにラーメン
ギョーザにしゃぶしゃぶ
スパゲティにカツ丼
チャーハンにサンドイッチ
…（中略）…
エスカルゴにうな重が
食べたいですわ！」
★…「そ、そないいっぺんに
食べられるんでっかー？」

メ…「いつもこれくらい
食べてますわ！」
★…「聞いてるだけで
気持ち悪くなってまうがなー
わかったで！」
メ…「あ、ちょっと待って下さい」
「食後のデザートに
シャーベットも
お願いできます？」
★…「まだ食うんかい！」

次号予告



次回は、何と**ADK描き下ろしイラスト！**さらに**開発インタビュー！**そして**設定資料公開！**スゴ過ぎるぞ。

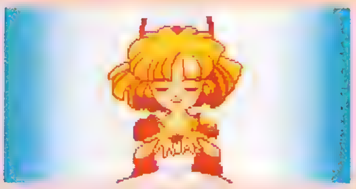
ストーリーモードエンディング





ラ…「シュミット！
（フフフ）…もう…」

ランちゃん！」
「かっこいい
ボーイフレンドでも
超でっかいチョコレートでも
なんでもお願いするニャ！」



ラ…「ううん…ラビキャット、
わたしの今のお願いはね…」
（………………………………）
★…「暗黒はワテが明るくしまっせー！」
ア…「ランさん、まぁ気を落とさずに」



子供…「さすがは光の王女!!よくこの世界を救ってくださいました。
私たちの住む場所は暗黒の
影響を少しうけてしまいましたが、
負けずにがんばってゆきます！」
★…「ヘイヘイみなはん！ワテを忘れていてまんやないでっかーっ？」

ラビ…「女王を操っている
暗黒パワーを破壊したニャ！」
ラ…「で、でももう魔力が…
ない…」
ア…「ランさん危ない！」







ラビ…「復活したんだニャ！」
★…「助けてくだはったお礼になんでも願いをかなえまっせーっ！」
ラビ…「よかったニャ!!」



メ…「ラン…よくやってくれました
ね…」
ラ…「ママ！」

それじゃあ　またね♥

答えを教えてあげましょう

パーフェクト講座Part.2

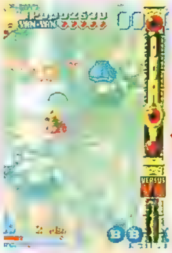
全部という訳にはいかないが、誌面が許す限り速攻パターンをのせちゃおう。

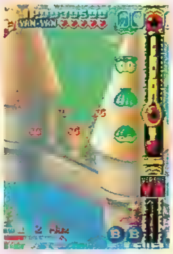
担当：出まわり少なくて残念　P.鈴木

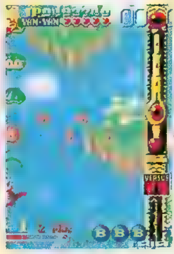

黄と緑が先行。その後に遅れて黄が4体。


黄が見えた瞬間に一番右の黄に撃ち込め。

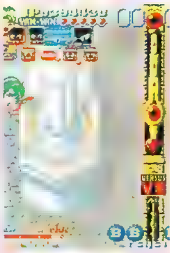

小さい順に5体、蛇行しながら上へ昇っていく。


3体目に撃ち込めばOK。大きいザコを赤くしておくと楽。

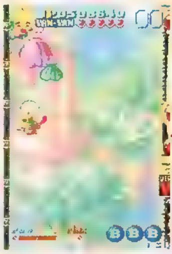

赤いザコが4体先に出てきて、かなり遅れて緑4体が横から。

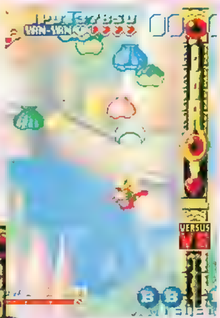

緑がくるまで待って、一番下、あるいは下から2番目に撃ち込もう。構えていると良い。

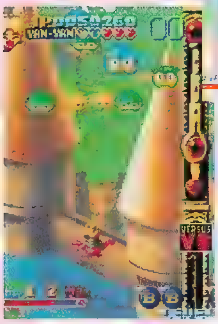

小さい順に、泡、泡なし、泡…の順で下へ蛇行してくる。


泡を破壊した後、黄色を壊そう。黄色以上ならどれでもいい。

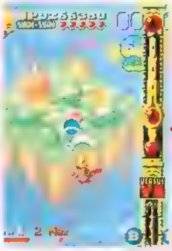

中心が泡につつまれた大型、とりまくように小ザコ。斜め上からくる。


小ザコ2体の泡を壊してから、改めて赤に撃ち込もう。


緑と黄のザコが手前に降りてきた後、戻っていく。すれ違いざまに緑と青がくる。

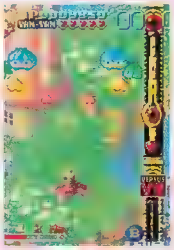

戻っていくところに、一番端のザコに撃ち込む。どちらの端かは緑と青の場所による。


黄色が4体、画面の中央を1回転する。少し遅れて上から4体。


黄色が回転し、上からザコが来るのを見てから3体目に撃ち込もう。

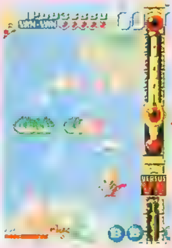

両端から先頭のみ泡をつけた緑が4体ずつ、斜め上から青が4体くる。


泡を消した後、キャラを上方に移動させて緑を誘導。その後青を破壊しよう。


上から小さい順に4体×2列、蛇行しながら降りてくる。黄色は泡付きだ。


黄の泡を壊した後、2列がくっつく瞬間を狙って緑 or 黄を破壊しよう。緑がおすすめ。


上から緑が4体、クロスしながら降りてくる。少し遅れてザコ4体。

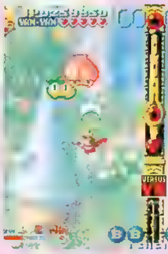

一番端の緑をある程度撃ち込んでおいて、その次のザコが降りてくるのを十分に待つ。そして緑を撃とう。


黄が4体、回りながら降りてきたかと思うと、画面中央で散っていく。緑は8体。

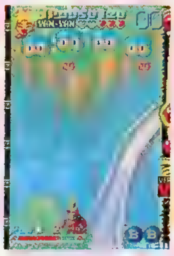

黄色が出現した瞬間に破壊。スピードが決め手だ。



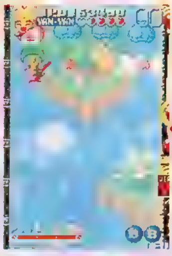
紫と青が蛇行しながら下降、違った軌道で黄が3体下降。



紫にある程度撃ち込んでおいて、黄が降りてきたら破壊。



一瞬、ザコ3体が顔を見せたかと思うと、青が4体姿を見せたとたんにすぐに帰っていく。



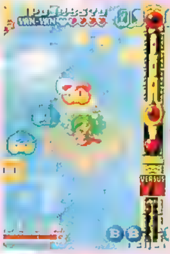
ザコ3体が帰る前に、青を破壊しよう。画面上方で構えていなければ失敗するので注意。



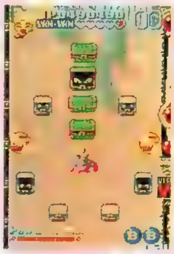
端から黄が4体、1体泡つきで降りてきて、画面下方で反転。遅れて上から4体ザコがくる。



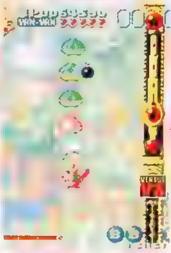
青が端から降りてきたかと思うと、斜めに移動。かなり遅れて黄と緑がやってくる。写真ではちと分かりにくいか。



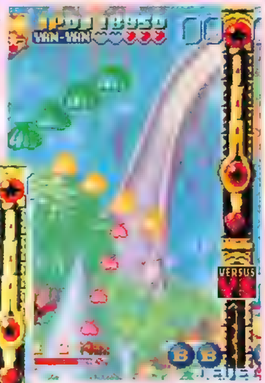
青が倒れているときに、黄の移動とタイミングを合わせて青を壊そう。



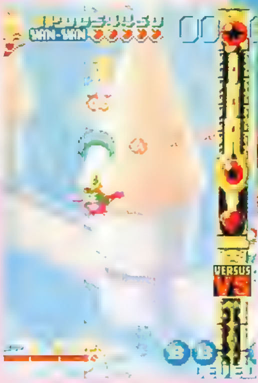
黄が4体×2列、弧を描いてくる。1体は泡付きだ。その後緑が降りてくる。



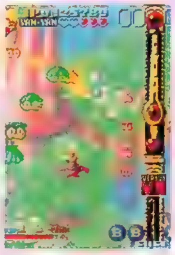
泡だけ消しておいて、降りてくる緑を破壊だ。



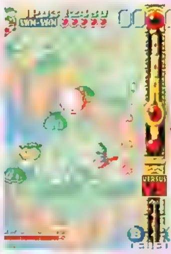
赤、黄、緑がそれぞれ回転しながら下降してくる。



タイミングを合わせて黄を破壊。赤を壊した後、黄に撃ち込む手もありだが、難しい。



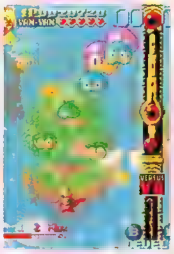
緑と赤が両端から下降してくる。合わせて1体泡つきの黄が蛇行しながら下降。



黄の泡を消した後、緑が斜めに下降するタイミングを狙って黄を壊す。やや難しめだ。



黄の下降中、ギリギリまで近寄って横から泡を消した後、上からくるザコの緑を破壊。



両端から2列、斜めにクロスするように降りてくる。



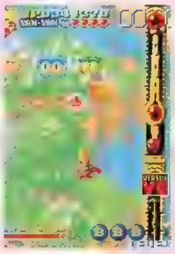
クロスする瞬間を狙って、あるいは少し早めに先頭の黄を破壊しよう。



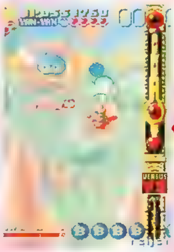
青と緑、黄がきれいに降りてくる。黄は少し遅くくるぞ。



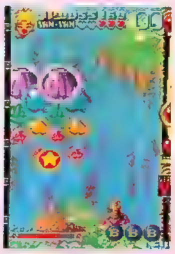
黄が降りてきたのを確認してから青を破壊。



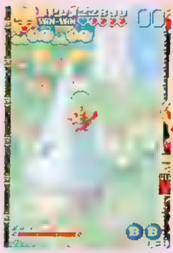
1体泡付きの赤の後、やや遅れてザコ4体。見にくいが、さらに端から黄が下降してくる。



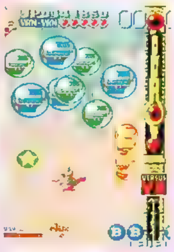
泡を消した後、緑を壊そう。攻で構わない。



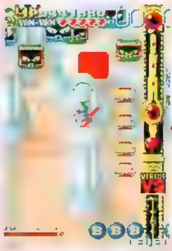
星アイテムと共に、泡付きザコが16体降りてくる。



星を取った後、一番手前の赤に1発撃つ。星が出たら（!!マークが出たら構える）、すぐ取る習慣を身に付けよう。



これまた星とともに泡付きザコが16体。先に黄色がくる。



星を取った後に奥にある緑か青を撃つ。黄はトラップだ。



街中どこでも走れる!さあ近道を探せ!上級編

GTI CLUB

RALLY COTE D'AZUR

いくつかあるルートの中から一番速く走れるルートを探して走るのが上級だ!さあて、どこを通る?

担当：ずるずる



どこを抜ける?
上級近道探し!

今回は、このゲームの舞台である「街」の全部を使ったコースでのレースだ!

マップを見てもらうと、いろいろなところにチェックポイントが設置してあるのがわかると思う。

これらを1つずつ通過していくのだが、重要になるのはその通り方。

どういう方法で「5個」のチェックポイントを経由していくか。そしていかに速く走るかである。

では、街に出るとしよう!

自分の好みで近道を探してもいいだろう

基本は「速く」走る形で攻略をしていく。まずはしっかりクリアができないとね。

クリアができるようになったら、街をより知るためにもいろいろなところを走ってみるといい（後日載せよう）。

それではスタートだ。スタートは、一番高いところからだ!

スタートをしたら右へ曲がりつつ下る。先が落ち込んでいるため、非常に難しいところだが、アクセルを緩めず、思いきり右へ切り込むことでふくらむことを抑えられる。

その先でジャンプ!飛びすぎると横転してしまう!でもしっかり切り込まれていれば、減速されるので大丈夫だ!



クルマが傾きつつ右へ!できるだけインもしくはアウトへ!

ここはジャンプに対して真ん中から入らなければいいのだ。

坂を下ってガード下を通り抜けると…来ました分岐点!ガード通過直後、すぐ左に曲がるぞ!



ガード下を抜けるとすぐ左へ。目前にチェックポイントがあるぞ。

全開のまま下り切ると、スピードもあるため、そして道幅もそれほどないので、アクセルを少し緩めるぐらいの減速で左へ曲がっていく。
そうすれば、すんなりきれいに曲がれるぞ！



広い道を真っすぐ走ると少し上る。その先にチェックポイント。

するとすぐ目前にチェックポイント！これを通過したら、ロータリーの左側を抜け、左斜め前方に抜けていく道へ。
広い道へ出ると、先が上り坂になっているのが見える。その先にチェックポイントが



3個目のチェックポイント通過後、右へ。そしてすぐ左へ！



見えてくるので、全開でそこへ向かう。がしかし、その途中に交差点がある。ここで横からの対向車にぶつからないようにすること！とくにバスには注意したい。
坂を上りつつ2個目のチェックポイントを通過したら、Y字型の交差点へ。そこへ来たらルートを右へ取る。ここは全開！すぐ左へ曲がるが、ここ、対向車がいて走りにくい。とくに1周目は遅れると正面衝突をする！



とにかく急いでここのシケインをクリアしてほしい。右から来るクルマがわからないのがつらいが、1周目のノーミスで速く来ることだけをクリアすれば、あとは大丈夫だ。
左へ曲がると、なんとそこはカフェテラスの通り！思いきりイスなどを蹴とばしながら突き進み、その先にある（正面）チェックポイントへ。
その先は地下の駐車場になっているところだ。その中へ。





駐車場内へ入るとすぐ下る。そのとき、左側に寄っておくこと。
その先は、まず右へ。全開でも曲がれなくはないが、その先の展開（すぐ右側へ寄り、左カーブに入りやすくする）に対応すべく、少しアクセルを緩めて進入するといい。
右へ曲がったらその先は左。この左を曲がるとすぐ右へ180度ターンすることになる。この地下で問題になるのは、ここだ！



真っすぐ突き進み、駐車場へ。中では、右、左、右、右で外へ。

そのUターンを確実に曲がるには、しっかり減速が行われないと不可能。それを成功させるために、その手前の左カーブを、減速しつつの進入、通過をしておく。
そのときの減速方法は、アクセルを少し緩めつつのブレーキオンでOK。これでできるだけスピードを落とし、Uターンへ進入すれば大丈夫だ。
そしたら出口の右カーブへ。



上りつつの右だ。出てすぐジャンプがあるので注意！

右へ90度曲がるとそこは、あのガソリンスタンドの手前。
ということは…ジャンプがあるのです！それにすぐ反応すべく、ルートは左斜め前へ。

左斜めへジャンプし、スタンド前を通過したら見えてくるのが、4個目のチェックポイントだ！さあ上るぞ〜！一気にいくぞーッ！





外へ出たらあとはゴールを目指すのみ！一気に上るぞーっ！

4個目のチェックポイントを通過したら、左へ曲がり（コーナーなりに）どんどん坂を上っていく。あとは初級と同じ。
右へのトンネルは通らず、左の林の中を抜け、近道をし、きつい右、左と曲がりつつ上ったら、一番高いところへ。
そこを左に曲がればゴール。
他にもルートがいくつかあるが、スリルと速さが味わえるのはここが一番では？（踏切ルートはちょっと危険）

次元の違うスキーを楽しもう!

SEGA SKI SUPER G

普通のスキーヤーには体験できないレベルのスキーがゲーセンで味わえる!いざ屋根の下で大滑降!!

担当:ずるずる

100km/h以上の世界のスキー

普通のスキーヤーが「こりゃ~速いぜ!」といって滑っているスピードは、出ていてもせいぜい40km/hぐらい。当然斜度が増せば60km/h以上は出るだろうが、そのスピードの次元でしっかりコントロールしている人は少ないだろう。

しっかりスキーを学んでいる人ならわかると思うが、スピードが出ている中で動くのって難しいんだよね!とくに小回りは!それをこのゲームでは実現できるのだ!

実際にプレイして体験した人もいるだろうけど「曲がらねえーっ!」っていうアレーアレがその次元でのスキーなのです!

その次元を都会の屋根の下で味わえるのだから。こりゃ~やらなきゃ損でしょう!



どっちのモードで大回転させるか?

さて、ゲームの内容に触れると、ただ滑るだけがこのゲームの遊び方ではない。

遊び方には2つあり、世界を飛び回ってレースをする「ワールドシリーズ」と、純粋に1つのコースを攻める「タイムアタック」というモードがある。

前者は、3つあるコースをまず1つ選び、残りの2コースをクリアしていく。各レースはポイント制になっていて、順位が良ければ高ポイントがもらえる。だが、旗門の不通過などがあると、ポイントが少なくなるようなシステムもあるので気は抜けない。

要はいかに速く滑るかだが、内容が必要だということ。



3つあるコースを転戦するのがワールドシリーズ。

後者は、1つのコースを選び、ひたすらタイムアタックをするもの。最速になるべく2本、コースを滑降する。

これまたとても熱い設定。速いヤツが見えるのだから!



遊び方が3DCGにて説明される。とてもわかりやすいね。

体感システムに注目すると…

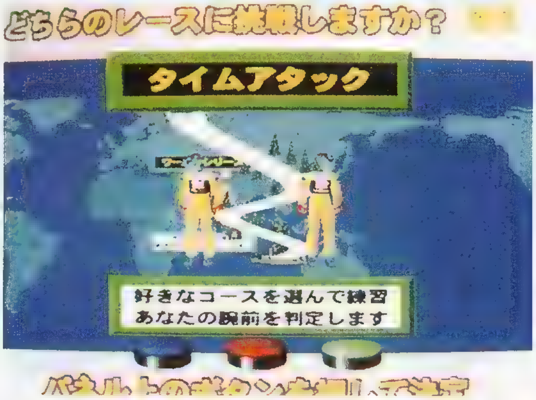
さて気になるのはやはり体感システム。

すでに他社よりスキーものが出ているので、ある程度想像はつくだろうが、後発ものならではのアイデアもあるのでここで紹介しておこう。

まず足元だが、他社のものは足をそこにのせ、左右に振ることでスキーを感じたが、このゲームでは、そこに滑走中の振動が味わえるようになっている。スキーをやる私の感想は「リアル」だ。

上へ目を向けると、ストックとなるグリップだが、なんとグリップのところに視点切り替えスイッチがある!このおかげでストックを持ったまま?視点が変えられるのだ。

ちなみにその視点だが、スキーヤーの視点からスキーヤーの後ろのものまでと3つが用意されている。



とにかく1つのコースを攻めるのがタイムアタックだ!

なお、スキーヤー視点のとき、クローチングを組むと、なんと目前に手が出てくるのだ(リアル!)。場合によってはその手がジャマになることもあるぞ!

プレイするときの格好だが、意外に前傾のポジションになるのがポイント。

「スピードには負けねえぜー!」といわんばかりに攻めている感が出ている。

なお、「ヘビィ」モードもある。まさにヘビィになるぞ!



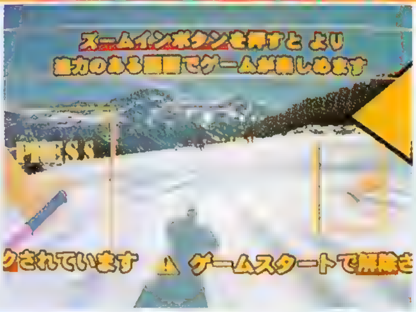
コントロール!

さて操作方法に触れよう。スキーというスポーツなのですでに想像は付くだろうがより速く、そして正確にターンするなら、しっかりそのコントロール方法を知っておかなければならない。

まずは足をのせ、グリップを握る。ここから今度はターンをするべく、足元を左右に振るわけだが、確かに左右に振るだけでもターンはできる。

しかしこれだけでは鋭いターンはできない。

振るだけではただの旋回運動だけになる。これにエッジを立てるべく「角付け」をしていくのだ。



視点も変えられる。それも滑りながら。考えられているね!

エッジを雪面にくい込ませる感じがそれ。これにより雪面に壁を作り、ボブスレーのごとくターンをしていくのだ。「角付け」をすることで、スキー板はズレなくなり、より内側へ走るようになるのだ!

あとはタイミングのみ!旗門を通過すべく、ちゃんと前を見て滑るようにね!

エッジを立てて曲がる!!





ワールドシリーズでチャンピオンを目指す!

このモードを選ぶと、まず3つあるタイプを選択し、1つ目のレースが行われる。

しっかり旗門を通過することが最低条件だが、これがまた難しいのだ!



ワールドシリーズは、1つ目のコースを選択後は任意となる。

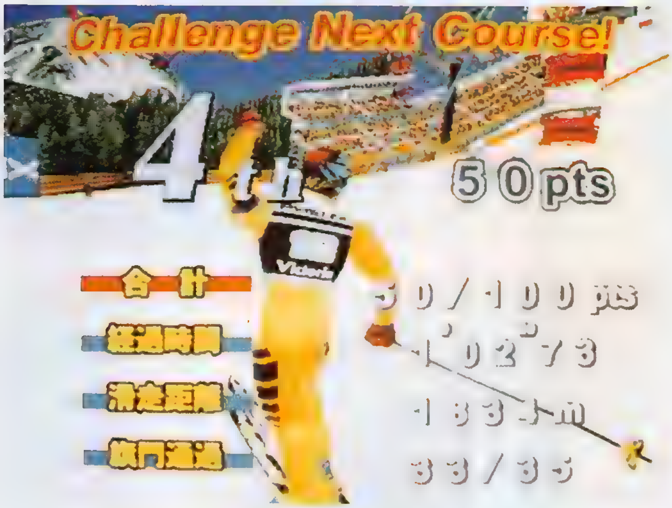


漕ぐ絵が出るが、プレイヤーは何もしなくてOK!

何せ100km/h以上で滑走しているのだからねえ。曲がれるものも曲がれやしねえ。ブレーキなんぞ付いてないんだから!

そんな滑りをしつつ、2つ目のレースへ。2つ目からは任意にコースが選ばれる。

さ〜てどこへ。でも結局全部滑ることになるからどこでも同じ?



ゴール!!でも4位。ポイントは50点。く、苦しい!次のレースへ!

タイムアタックで最速スキーヤーと対戦!

さてスコアラーならこっちをやるだろう「タイムアタック」だ!

このモードは、まさにタイムアタック―ひたすら最速のスキーヤーを目指す!



タイムアタックは2本制。1本目に最速レーサーと戦う。

このモードは、3つあるコースの中から1つだけを選ぶ。その1つのコースを2本滑ることになる。「ワールドシリーズ」は3本。少し損かな?



隣にいるムラサキ色のヤツが最速レーサーの残像?だ!負けるな!

さてタイムアタックだが、1本目は、過去のデータにある最速のプレイヤーと対戦となる―見事に勝つと、2本目は、1本目の自分と対戦となるのだ(負けているとまた最速のプレイヤーと…)。

こりゃあ〜盛り上がるぞ〜!

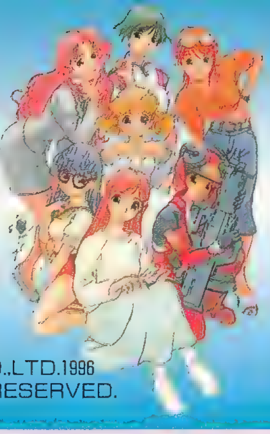


1本目でタイムを抜くと、自分との対戦?となる!

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょうのきせき

ビジュアル特集、後編。
ついにエンディングへ。



魔王ゴディバ復活!! その時、世界は―

リンツを倒し、めぐみを助けようと近づいたその瞬間、めぐみの体は宙に浮き上がった。

その奥の暗闇から現れた黒い影。間違いない、奴こそ魔王ゴディバだ。

「選ばれし者とは貴様か」

魂の奥まで忍び寄る声に、主人公はすくみ上がった。

「お前の思い通りにはさせないぞ」

最後の勇気を振り絞り、何とか叫ぶことができた。しかし、ゴディバに対して何を言ったところで、さして意味がないようにも思えた。

「愚か者め。完全復活の前に、まず貴様から滅ぼしてくれるわ」

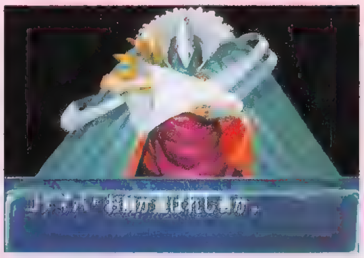
激闘の果てに

ゴディバに止めを刺すべく放った最後の一撃は、虚しく空を切ってしまった。

「まずい!!」

完全に体勢を崩した所に、





ゴディバは強烈な打撃を加えてきた。形勢逆転か、そう思われた刹那、鐘紡サキのパンチがゴディバの反撃を防いだ。

それは強力な、非常に強力な一撃だった。そのパンチでゴディバが戦闘不能な状態に陥ったことが、見て取れた。

「助けにきました。あとは私にまかせてください」

鐘紡サキの言葉を聞き、全身からドッと疲れが噴き出るのを感じた。

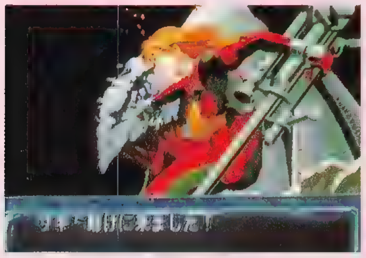
「勝ったのか…」

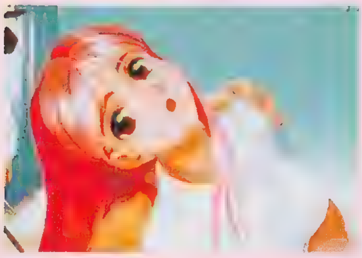
再び妖精に出会った主人公は、世界を救ったお礼に、一番好きな女の子のもとへ連れていってもらえる約束を交わす。躊躇する主人公に対して、じれったそうに妖精は言った。

「誰が好きなのよ?」

意を決して主人公は答える。

「好きな女の子、それは…」







森永めぐみ

このゲームのヒロインであるところの、森永めぐみちゃん。ヒロインの王道をいく彼女のエンディングは、やはりオーソドックスなハッピーエンドでした。

彼女が藤崎詩織に多少似ていることから、と○メモのパクリだ何だと言われることも多いのですが、とき○モをプレイしたことのない筆者には、何のことやらわかりません。(虹色町のコンセプト自体が○きメモであるとの考え方もあるようです)

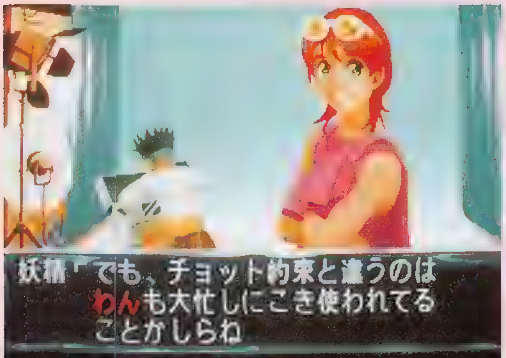
とにもかくにも、彼女が純然たるヒロインとして設定されていることに、疑問の余地はないでしょう。今の時代、こうした主役級のヒロインは、他の女キャラに押されて、ないがしろにされがちですが、彼女の場合はグラフィックパターンも多く、正統派ヒロインが好きな人も安心です。

ただ、一つ意外だったのが飼い犬で、雑種っぽい犬なのが不満かも。テルという名前の犬であることを受けて、飼い猫でユタとかペットにしてるとベストではないでしょうか。いや、別にダイゴとかいう名前でも私は一向に構いませんが…。

って、エンディングの説明になってないですね。



欄外特別企画「俺(私)と虹色町」。 C・LANさん「確定回復ポイントがもっとあると良かった」。KALさん「設定を生かして恋愛シミュレーションにするのはどうかな?」。MOMOさん「江崎久美子ちゃんがいいね」。田渕健康さん「妖精さんともっとコミニケーションをとりたかった。必殺技の削りがすごかった」。GEDさん「友人とシャルロッ↖





佐久間絵美

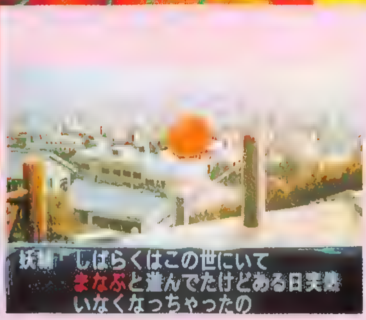
最近のサクラづいている世の中の例に漏れることなく、この人の名前も…。

え、サクラじゃなくサクマ?……細かいことは気にしちゃダメって前回書いたでしょ。

虹色町に登場する女の子たちの名前は、お菓子メーカーの名前を取り入れているのはみなさんご承知の通り。理想としてはクイズのジャンルセレクトにも「お菓子」の項目があるとおもしろかったかな。

絵美さんは、パターン数が少なかったのが残念でした。



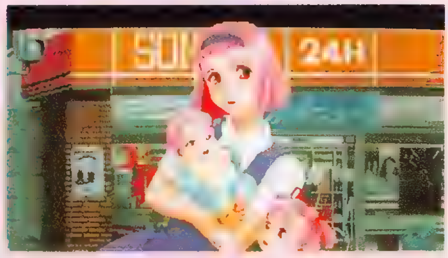


不二家桃子

桃子ちゃんのエンディングは、無事に転生した桃子ちゃんに再び出会うというもの。割と感動的なエンディングです。

桃子ちゃんを語るには、あの特徴的な前髪とメガネをぬきにしては考えられないでしょう。メガネっ娘マニアの心を動かすあのキャラクター性と、制服の持つ健康的なイメージが、味わい深いものになっていますね。

ちなみに、エンディングの桃子ちゃん(幼女バージョン)も人気でした。



東鳩真由美

大人の女性の魅力を漂わせつつも、どことなく間が抜けていてオッチョコチョイ。そんな東鳩先生のアンバランスな性格づけに人気が集中。魔法使いだったという設定も、功を奏したようです。

エンディングでは主人公と結婚して二児の母となっていますが、長女の名前がサリー、長男の名前がカブと、気をきかせた名前になっているのがポイントです。元ネタは…、言わずもがなですかね。

余談になりますが、「ウォーザード」の魔法使いタバサも、名前の由来が「奥様は魔女」のタバサから取られているようです。

東鳩先生と言えば、チャイナドレス姿と婦警さん姿は見逃せない所でしょう。他にも東鳩先生は、髪型を変えたり、魔法使いの服装をしたりと、並のコスプレイヤー真っ青のイメージチェンジぶりです。

贅沢を言わせてもらうとすれば、魔法使いに変身するシーンが欲しかった所ですが、それは次回に期待しましょう。





江崎久美子

制服、ブルマ、スクール水着などを身に着けた女の子に対して沸き上がる、ある種の特別な感情は、学生時代の体験に根ざしたものであると思われます。

つまり、学園生活で目にすることの多かったそれらの服装に、自分でも知らぬ間に好感を持ち、単純接触効果（対象に接触する機会が多いほど、その対象に好感を持つ効果）とも言うべき状態が形作られているのです。

ゆえに、江崎さんの水着姿は良いと言う結論になります。

鐘紡サキ

虹色町の女の子たちの中でも、ダントツの一番人気が鐘紡サキちゃんです。

その人気の秘密、それはあのバトルスーツ姿にあります。戦闘服を着て、日々戦いに身を置くサキちゃんにカッコ良さを感じると同時に、普段着のサキちゃんを見て心を和ませるのが、通人の楽しみ方なのです。

でも、サキちゃんの本当の魅力は、さわやかなあの性格でしょう。はっきりした、それでいて礼儀正しい物言いで、

「好きです」

と言われたら、心動かされない人はいません。いや、動かされて当然でしょう。

↖テ争奪戦を繰り広げた結果、見事俺の勝ち。ワーイ」。キャサ夫さん「パターンゲーだよ、あれは」。珈琲ふりーくさん「本格的女の子対戦格ゲーとしてⅡを出してほしい」。ずるずるさん「メガネっ娘が良くて最後までやったけど、あのオチにはは驚いたね（あのメガネっ娘名前なんていったっけ…）。先生も捨てがたい」。NOさん「ちょっとプレ↖

↖イ時間が長すぎたね。シリーズ化求む」。P.鈴木さん「リンツとも仲良くなりたかった」。きらり屋さん「2が出た時には、迷彩軍パン娘を求ム!!」。借金さん「俺と虹色は言わば他人同士。奇跡はおきるのか」。スーさん「佐久間絵美さんが良い」。石井ぜんじさん「個人的な意見としては、次回作は恋愛シミ以下略」







シャルロッテ

デビロット姫の影を引きずりながらも、まったく別のキャラクターに仕上がっているのが、シャルロッテの特徴です。

年齢の低さからか、人気爆発といかなかったのが残念(一部に超人気?)。個人的には、もう少しツンと澄ました感じがほしかった所です。

前号の付録にある、フロッピーレーベルのシャルロッテは物議をかもしましたが、あれの使用を決断した長崎奉行氏は、社会的に抹殺されたので、みなさんもう安心してください。





雪上よりも熱いスキーを楽しもう!

ALPINE RACER 2™

©㈱ナムコ

よりダイナミックになったこのゲームをスキーのシーズン真っ最中にやれるのがミソ！これでお金が節約できるかも？

担当：背骨を折って療養中のずるずる(スキーで)

「2」になって！さらに熱く！

もうすでに市場に出回っているので、プレイされた方も多いのではないでしょうか。

よりアグレッシブなゲーム展開になったのだが、何よりも目玉になるのは、通信対戦ができるという点だ。

実際のスキーでいうと、友人たちといっしょにスキーに行ったとき、

「よ～し、下まで誰が早く滑れるか競走だあーっ！」

といって滑るものがそれに近いかも！必死に滑るんだよねそんなときって！



そんな競走が、ゲームセンターでできる時代！

スキーはヘタでもゲームなら…なんて思う人、これで仕返しをしてあげられそうだ！

いかがでしょう、それが実際にできるのですから、やべえ、オレも的になる？

さあコインを投入してプレイ！

できれば対戦でプレイするといいのだが、上手になるまではコツコツと練習が必要かも。それ重要！勝つならね！



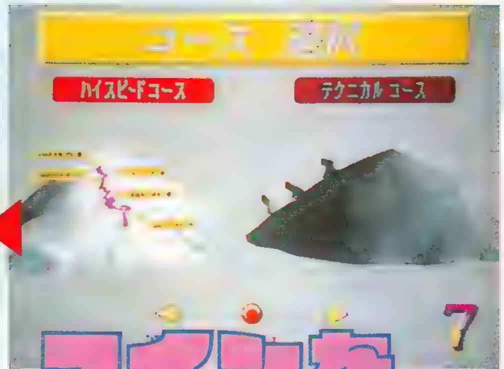


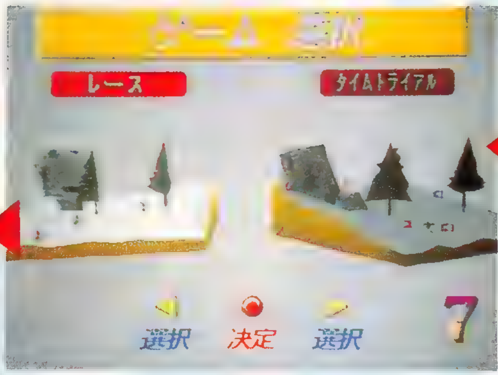


すでに「1」をプレイしていれば、筐体には慣れている。

上手になるには、コースを覚えるのがポイント。知ることが勝利への一歩だ！

コインを投入して…





レッツトライ!!



どのタイプで滑る？

通信対戦ができるこのゲームのウリにもう一つ、魅力的な設定がある。それは画面の中を滑るプレイヤーを選べるということだ。

そのキャラクターとは、スキーでいうところの「スキースタイル」になるだろう。

滑りに合わせたウエアを着ている点がポイントだ！







3つあるのがわかるが、それぞれ、そのウエアのスタイルでスキーをしてくれるのだ。

モーグラ～なら…当然ビッグエアを決めるはず！

TECHNICAL COURSE

最高のテクニックと反応速度で滑れ！

レースモード

レースモードは、前作同様に、コースになっているところならどこを通ってもよく、そしてひたすら速く滑り、早くゴールへ着けばいいモードだ。非常にわかりやすい。

だが、コースは右へ左へ、そして広く狭くなっている。



テクニカルは、明るい中を降りていく！落ちる？

コースを知らなければ…まず完走は…つらいでしょう。

そういう意味からいうと、まずこっちの「テクニカルコース」でゲームに慣れるのがいいだろう。ここでテクニックを磨きたい。



滑走中のプレイヤーの動きも見逃せないぞ！

コースの内容は、写真にもあるように、とにかくアグレッシブなもの！岩場の近くから、洞窟の中へ！もちろん大ジャンプもある！



ここはどこ？と思うようなところもある！

スピードが出るだけに、しっかり前を見て、反応してターンをしていかないと大変だぞ！ブレーキなんかついていないのだから…。

とにかく転ばないよう下へ滑る！できる？

トライアルモード

テクニカルのコースで、なんと旗門モードもある。

旗門モードのシステムは、前作と同じで、一つ一つ旗門を通過していくごとに少しずつタイムが加算され、先へ進めるものだ。

そのため、旗門を無視して滑ると、タイムが増えず、ゴールはまず見ることはできないだろう。

しっかり旗門を通過し、そして早く下へ落ちていくのがこのモードだ。



旗門が出るとガラリとゲームが変わる。反応できる？

レースモードと比べると、ターンの数は数倍になる。それは当然のこと。だって旗門の数だけターンがあるのだからねえ。

このコースでは、その旗門をいろいろな環境の中で通過していくことになる。レースモードで、まずしっかり地形を覚えるのが近道になる。

全部の旗門を通過できるようになるには、どれだけかかるかなあ。後日、全旗門をチェックするけど…。



とにかく旗門の間を通過！暗記が必要だと実感！

HIGH SPEED COURSE

いかに速く！そして いかに早く下へ降りるか！

レースモード

さてもう一つのコースがこの「ハイスピードコース」だ。ハイスピードというのだからねえ、生半可なテクニックじゃあ通用しないぞ！

でもスキーコントロールの面白さがわかるのは、こっちのコースかも。



まわりは一変！ナイターで浮き上がったコースを滑る！

いろいろな風景が目前に現れ、背後にふっとんでいった。テクニカルコースとは様子がガラリと変わり、こちらはしだいに夜になっていき、ナイターでのレースとなる。これもまたいい雰囲気を生んでいる。

実際のワールドカップでもナイターでやるレースってあるんだよねえ！



先が見えない恐怖と闘いながら下へ下へと滑る！

暗い中、ライトで照らされるコースの中を滑っていくのだが、暗いと起こる不具合いが上達を妨げることもあるので注意したい。

それはそう、先がわかりにくいということ！



客観的に風景を見ると…いろいろな遊び心もあるぞ！

車の運転と同じだが、より慎重になる必要があるぞ。しっかりコースを暗記するまではね。でもミスばかりしていては…。大丈夫かな？

トライアルモード

非常に暗記しにくい中でレースモードから旗門ありモードへ移る。多少なりともコースがわかっていればなんとかなるというもの。よく転ぶところなんかがポイントだよね。まずはそこをチェック！



ナイターでの旗門探し？はなかなか面白いかも！

いつも転ぶ、オーバーランしてしまうところをまず最初に覚える。すると、コースの展開が少し把握できてくる。

その自分の急所がはっきりしてくると、その前後の展開も少しずつ覚えてくる。



ふっと現れる前方の風景に反応する！熱いっスこれ！

これを繰り返していくことで、点であった記憶がだんだん線になってくる。

その線は、最初コースのいくつかのところにある。だがその線が延びてくれば…ほら1本の線に！これが上達というものです！あとはやり込むだけ！上を目指すぞ！

攻略2回目

羅媚斗 RABBIT

今回は連係、及び連続技を考えていこう。

担当：ほっぷん・ゆうちゃろー

さて、前回の記事で個々のシステムの特性は大体理解してくれたと思うが、それらをどう組み立てていけばいいのかを説明していこうと思う。

なお今回はページの都合であえて獣神には触れず、全キャラ共通の基本連携でまとめてみた。

また、後にはキャラ別にオススメの連続技をそれぞれ明記したので是非活用してほしい。

これらの連続技を覚えるだけでもCPU戦をわりと楽にクリアできるようになるぞ。

基本連係

まずは図1を見てもらいたい。これはごくごく大雑把に分けた図で、当たり前だが基本は地上での攻撃とジャンプ攻撃の2つだ。

組み合わせとしては、図の通り「地上攻撃→地上攻撃」「地上攻撃→ジャンプ攻撃」「ジャンプ攻撃→地上攻撃」「ジャンプ攻撃→ジャンプ攻撃」の4つの連係に分けられる。

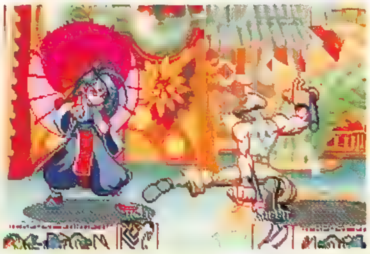
●「地上→地上」（以下、地→地）

まず最初の「地→地」だが、もっとも基本連係だが、それだけに意外とおろそかになりがち。

このゲームに限らず2D格ゲーでは無意味に跳び込んでも対空されるのがオチなので実はわりと重要と言える。

接近戦では主に弱攻撃から目押しコンボで強攻撃に繋ぎ、そこからキャンセル必殺技と繋ぐのが一般的だろう。

中間距離では、相手の足払いをスカして逆にころばせたり、スカした瞬間ダッシュから投げにいったり、一定間合いから必殺技で牽制するのがいい。



足払いをスカした。何を狙う!?

払い（当て身）はそれほど頻繁に使う必要はないが、中間距離での足払いに合わせたり、相手の跳び込みをガードした後などに下段払いを置いておくのがいい。

払いが成功した場合は、キャラによって「よろめき時間」が違うし、距離にもよるが大体は「出の速い必殺技」か「小ジャンプからの連続技」を狙っていくことになる。

意外とよろめき時間も短く大ジャンプからはほとんど間にあわない。逆にそれらを見越して投げを狙うのもいいだろう。

また相手の跳び込みに対しては、キャラごとの対空技をなるべくなら地上で当てるのが望ましい。昇り蹴り等も有効なのだが、こちらは空中ガードされる恐れがある。その他、跳び込みの下をダッシュでくぐってから迎撃するのもいいだろう。



画面隅で払いが成功すれば大ダメージチャンス!!



ダッシュでくぐるのも有効だ。

●「地→ジャンプ攻撃」

さて次のジャンプ攻撃へ移る連係だが、このゲームでは大ジャンプ（以下、大J）と小ジャンプ（以下、小J）の2つの攻撃方法がある。

まず大Jのほうは、主に連続技による大ダメージを狙うべく使うものだが、使いどころとしては主に地上でこちらの攻撃がヒットしたときや、相手の技がスカったときなどが挙げられる。なぜかと言うとこの場合は通常より相手の硬直が長いため、対空される危険性が少ないからだ。

その他にも相手の起き上がりを攻めるというのも基本的だがいいだろう。一応一部の技で「めくり」も狙えるのだが、間合いが普段より開いてしまうためそれほど実用的ではない。まぁ覚えておいても損はないだろうという感じか。

次に小Jだが、このゲームでは実は密かに重要だ。なぜなら「大J」と比べても見切られにくく、さらにジャンプ攻撃であるため下段ガードできない」という点にある。

中間距離で相手の足払いに合わせるとか、下段攻撃をガードされた場合にそこからさらに下段と小Jの2択にもっていくのが有効だ。

もちろん相手の起き上がりにも2択で攻めていこう。

●「ジャンプ攻撃→地」

これは今とは逆だが、このゲームはジャンプ中でも目押しコンボとして「弱→強」と出せるため連続技などを狙うときも使っていくことになる。

この場合、判定の強い弱攻撃をちょっと早めに出しておくことで、相手の対空技を潰

せる場合が多いし、それが当たればそこからさらに空中で強攻撃へ繋げられるので、まさに一石二鳥だ。

これに「ジャンプからスカして投げ」もまぜていくとさらにいいだろう。

●「ジャンプ攻撃→ジャンプ攻撃」

2回目のジャンプ攻撃は主に小Jのことを指す。例えば地上からの連係や相手の起き上がりに重ねた大J or 小Jがガードされた場合、そこから地上攻撃にいくのもいいが、そこでさらに「大（or小）J→小J」という連携も非常に有効だ。

毎回「ジャンプ攻撃→下段」では読まれて当て身される危険性も高いので、連携のバリエーションとしてこちらも使っていこう。



ジャンプ攻撃から…、



さらにジャンプ攻撃!!小ジャンプ重要。

連続技

連続技の紹介の前に少し説明しておくが、まず連続技の最後に「ダウン」と書かれているのは、ダウン攻撃のことで「直前の技で相手が倒れるので追い打ちとして、ダウン攻撃を入れよう」ってこと。

ただダウン攻撃と言っても特定の技があるわけではないので、下段判定のある必殺技や足払いなどを入れよう。

また（J）というのはジャンプ攻撃、いわゆる空中での攻撃を表している。

なお超必殺技はどれも出が遅いので、キャンセルで出しても連続技として繋がらないので別の用途で使っていくことになる。

では各キャラの連続技の紹介と簡単な説明をしていこう。

●鳥鈴（ウーリン）

・（J）A→（J）D→C→D→レバー入れD→D

ウーリンはとりあえずこれで安定。空中で2発当てた後、地上で弱→強、そこからレバー入れ攻撃へ繋ぎ、そのままもう1度Dで追加攻撃。

（単体強攻撃やレバー入れ攻撃は、当てた後もう1度ボタンを押すと追加攻撃の出るものがある）

キャラや場所によって間合いが離れてしまう場合は、途中のC（弱）を省けば超安定だ。これはウーリンに限らず他のキャラでも同様。

・（J）A→（J）D→C→D→燕

上の応用で最後を必殺技にしたもの。「燕」は「カワセミ」や「啄木鳥」でもOK。

●天人（テン・レン）

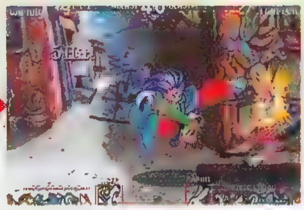
・（J）C→（J）D→C→D→レバー入れD→D



まず弱を当て…、



空中でそのまま強…、



その後地上で弱、強、レバー入れ攻撃を入れ…、



さらに追加攻撃。いい感じ。

ウーリンと同じ要領だ。最初はAじゃなくCなのは、Cのほうが判定勝ちする場合が多いから。

・（J）C→（J）D→D→三連撃→ダウン

三連撃は単体ではガードされると反撃確定であまり使えないのだが、威力が強力なので連続技としては有効だ。

●レックス

・(J)B→下B→トルネーディナパーム

下Bが入りづらい場合は下Aにすれば安定。「トルネーディナパーム」の部分は「ライジングバスター」や「ジャスティスボマー」にすれば、その後ダウン攻撃が入るぞ。

●玉蘭（ユイラン）

・(J)B→B→D→レバー入れD

地上での最初のBが入りづらい場合は、Aで安定。

・(J)B→B→D→大三元→C→ダウン

大三元は当たった後さらにボタンで追加攻撃が出るので、それで倒しダウン攻撃を入れる。

●蛇蛟（ジャコウ）

・（J）A→（J）D→C→D→D

空中の後、地上で弱→強と繋ぎ、そのままDで追加攻撃。とりあえず安定コンボだ。

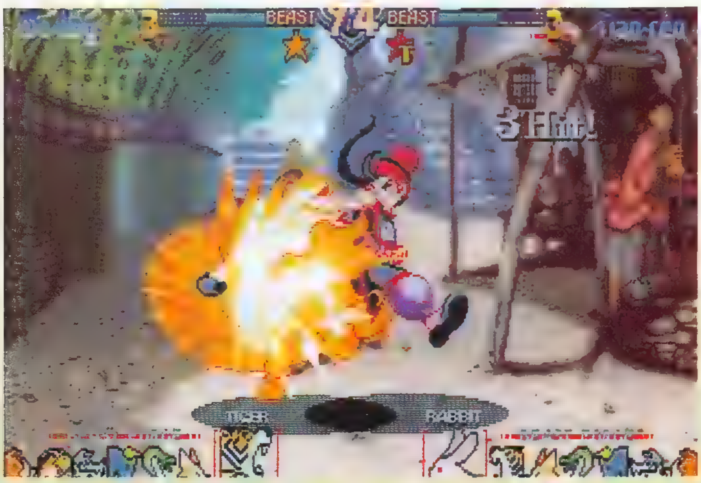
・（J）A→（J）D→C→D→蛟鱗→ダウン

最後を必殺技にしたもの。相手をダウンさせられるため、上記と比べて起き攻めを狙える点はいい。

●イギス

・（J）C→（J）D→C→D→エクセレントクロス

最初の（J）Cは、直後の(J)Dに繋ぐために少し高めで当てる必要がある。



テン・レンは三連撃が派手で強力。

「エクセレントクロス」は見た目は投げっぽいが、普通の打撃扱いでガードも可能だ。間合いが離れてエクセレントクロスがスカる場合もあるが、そのときは途中を省けばいいだろう。

●候猿（ホウエン）

・（J）A→（J）D→D→レバー入れD→D

とりあえずこれで安定。

・（J）A→（J）D→下D→ダウン

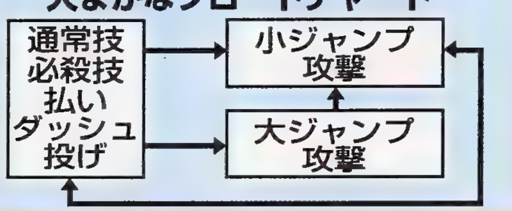
こちらは起き攻めを狙いたいときのコンボだ。ホウエンの必殺技はどれも出が遅いので、目押しコンボから繋げようとしてもまず繋がらないのが難点。

●エディ

・（J）A→（J）D→B→D→SDSフライト→ダウン

最初の（J）Aは、イギス同様少し早めに出す必要がある。最後の「SDSフライト」は「SHCヴォイス」や「SSCアルティメット」でも可能だが、その場合ダウン攻撃はできない。

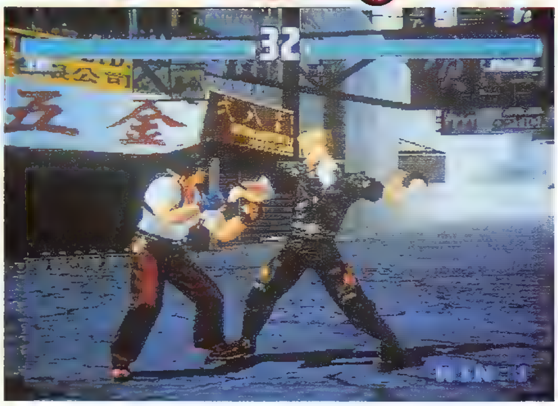
大まかなフローチャート



GAMEST MOOK '97

ついに動き出すプロジェクト。

プロジェクトがついに動き出す…。
ポリゴン格闘の注目作である鉄拳シリーズの最新作『鉄拳3』が発表され、1997年のアーケードゲーム界は新春早々活気に満ちあふれているが、ゲーメスト読者にも新春早々ビッグニュースだ !!
ゲーメストが早くも鉄拳3ムック計画に着手するというではないか !!





美しいポリゴンで表現された、人生の円熟期を迎えたキャラクター達の容姿。その戦士達が織りなす老練な技々のハーモニー。全てをその目に焼き付けろ！
『鉄拳3』ムックシリーズ第1弾、Act.1を乞うご期待 !!

「ハートを直撃、双飛天脚!!」

鉄拳3 ACT.1

ムック化決定!!

※画面や内容は開発中のものです

電脳バンザイ



バトルサーキット

カプコンお得意の横スクロールアクション! 満を持して大登場!!

担当：長崎〝双子カムバック〟奉行

サイバーですよ全員集合

時は21世紀末!そこは、高度なコンピューターがすべてを管理する超高度文明。世界は一世紀前に起こった核戦争から完全に復興を遂げており、電脳化社会として完成されていた。

しかし、その裏ではマフィアがらみのコンピューター犯罪が多発し、それを取り締まるため、民営の賞金稼ぎギルドなどが存在する、穏やかではない情勢を見せていた。

―天帝システム―

それは世界中のコンピューターを制御することを目的に作られたシステムである。ネットの効率化、コンピューター犯罪の抑制などの効果を期待されたが、制御機能が強力すぎ、自由経済や情報の流通に支障をきたすことから、その危険性が指摘され、封印されることになった。

が、しかし。

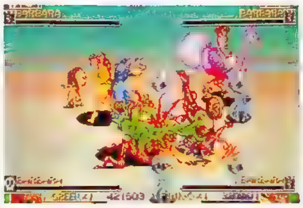
その天帝システムの起動用ディスクが狙われた!マフィアの皆さんを始め、謎の秘密結社デリート、そして科学者Dr.サターン、世界のワルどもが起動ディスクに狙いをつけたのだ!

そしてディスク奪回を目的に、賞金稼ぎギルドからも、人体に特殊な戦闘チップを埋め込んだ5人のサイボーグたちが敢然と立ち上がる!

今、『戦闘回路=バトルサーキット』に、しこたま熱い電流がほとばしる!世界の鍵を握る『起動ディスク』を手にするのは、誰だ!?



命預けるキャラクターを選べ！4人まで同時プレイ可能だぞ。



画面中央で大暴れしているのはプレイヤーキャラの一人。



キャラクターごとに多彩な技があるのもこのゲームの特徴だ！

そんなわけでバトサキ

久しぶりに登場したカプコン横スクロールアクションゲーム、それがこのバトルサーキット!

4人協力のハイクオリティアクションときたら、もうカプコンの十八番、このゲームも例外なくアツい仕上がりを見せているぞ。

画面構成やキャラクターなどは、パッと見、同社の往年の名作・キャプテンコマンドーを彷彿させるが、このゲームではさらにD&D®でも好評だった「RPG要素」も盛り込まれているのだ!

敵を倒したり依頼をこなしたりして賞金を稼ぎ、サイバーソフトショップで強力なパワーアップパーツ（必殺技ソフト）を購入することができる。それにより、プレイヤーはどんどんパワーアップしていくのだ!

しかも、買い物の組み合わせは自由。手堅くグレードアップしていくか、辛抱に辛抱を重ねて、たまったお金で一気に最強ソフトを買うかはプレイヤー次第。

どうだい?ただのアクションゲームとは違う、奥深い戦略性がうかがえるだろう?爽快なアクションはもちろんのこと、プレイヤー次第でゲーム展開に幅が出る!さらに、4人協力プレイを盛り上げる、様々なファクターも盛り込まれているというのだから、これはいやが上にも期待は高まるってえモンだ!

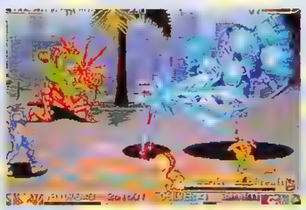
おっと、このゲームはAOUショーにも出展されるとのことなので、見かけたらプレイするのを忘れんなよ!



そして続々と出現する個性的なボスキャラたち！WOW!!



ゲーム中のショップにて、キャラのパワーアップを図れ！



キャプテン・シルバーのチャージショット。これもバトルサーキットがなせる技だ。



キャプテンシルバー

本名：アンドレイ・ミシューチン
26歳 ロシア人

超軟体体質で変形自在の肉体を持つ賞金稼ぎで、チームのリーダー的存在。沈着冷静で、常にクールな態度で仕事に臨む。
そのゴムのような肉体を生かしたトリッキーな攻撃を得意とするが、気を抜くと体が軟体化して収拾がつかなくなる。



キャプシルが使っているのはメガクラッシュ。小人が謎。

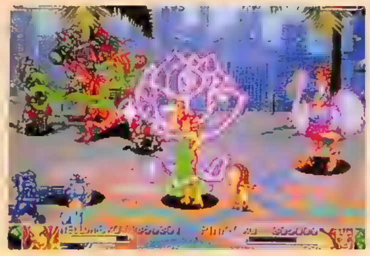
実に変則的な軟体動物アビリティから繰り出される、トリッキーな動きが彼のウリだ。ふにゃふにゃ好きなアナタに。



イエロービースト

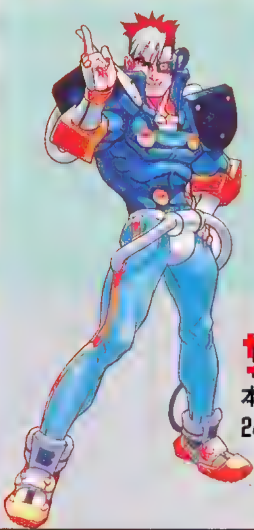
本名：ディアナ・マルチネス
21歳 スペイン人

猫型戦闘回路を搭載したS級賞金稼ぎで、猫のようなしなやかなボディを持つ美女。
モデルを兼業し、俊敏で柔軟なボディを武器に、パートナーであるキツネリスのフィンと共に戦う。
勝ち気で情熱的な性格で、思ったことをそのまま口にしてしまう。



超スペインなイエロービーストの必殺技。

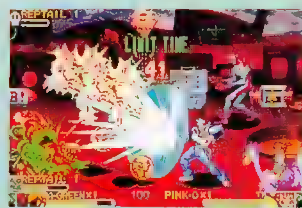
ズバリ、スピード重視型のキャラである。肉球がついているかは不明だが、そのスジの方々は使うとよかろう。



サイバーブルー

本名：ブライアン・ブルーノ
24歳 アメリカ人

全身に武器を装備したサイボーグで、超一流の賞金稼ぎ。陽気で女好きで、激しやすい性格。
正義感とかには無縁だが、賞金稼ぎとして依頼された仕事をやり遂げることに誇りを感じている。
根っからのプレイボーイだが、実力はチームNo.1。



サイバーブルーのチャージショット！
他にも必殺技てんこ盛りだ。

名前を見てるといかにもカプコンだなあと思う次第であるが、やはり主人公ライクな、バランスのとれたキャラクターになっているようだ。



エイリアングリーン

本名：不明 年齢 不詳
国籍 不明

花が口、根が脚、ツタが腕という植物の形をした謎の生命体。一説によると地球外生命体らしい。賞金稼ぎをする目的も不明。
脳天気な性格で、翻訳機を通して会話するため、言語は不明瞭。動きは鈍いが、超自然的パワーを使った豪快な攻撃が得意。



く…食ってはる…。何でもアリだエイリアングリーン。

このゲーム最大の目玉キャラとも言えるのが、このエイリアングリーンである。体全体から滲み出るなんともいかがわしい空気のおかげで、早くも人気沸騰……ん。



ピンクオーストリッチ

本名：ピンキー 4歳
本名：ポーラ・アヴドゥル
9歳 オーストラリア人

ピンクのダチョウと9歳の女の子のコンビの賞金稼ぎ。身軽さを生かした空中戦が得意。
「ピンキー」：世界で唯一空を飛べるダチョウ。鳥のくせに賞金属が大好きで、金目当てに賞金稼ぎをしている。
ポーラ：わがままでおしゃべりで生意気な女の子。チーム唯一の生身の人間でもある。ゲーム感覚で、賞金稼ぎの仕事をしている。



危なくなったらメガクラッシュ！それがカプコンアクション鉄の掟。

これまた一風変わったコンビである。空中戦が得意という特性に魅かれる人は愛顧してはどうだろう。

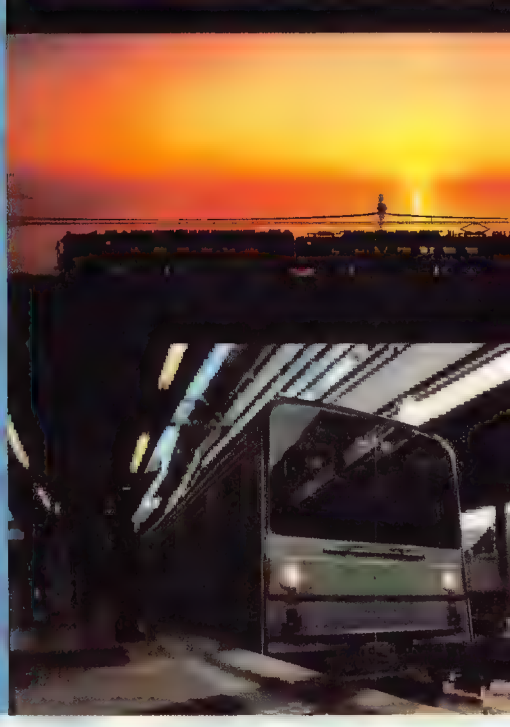
実在する電車が動かせる!

電車でGO!™

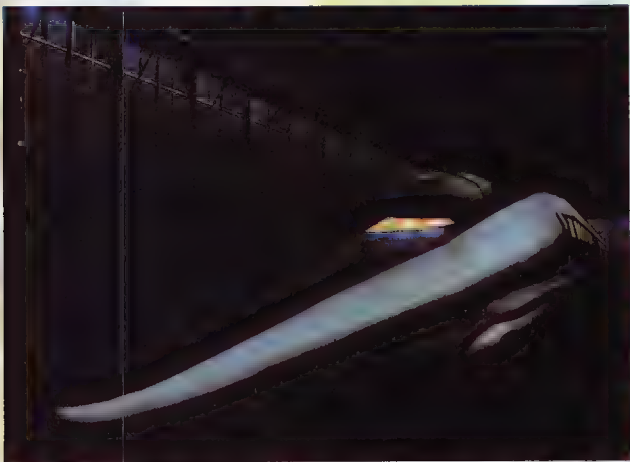
Let's Go by Train

前号で紹介したところ、鉄道マニアをはじめとして、たくさんの人から反響のあった『電車でGO!』。第2弾となる今回は、オープニングCG公開、ゲームで実際に運転できる電車の紹介など盛りだくさんの内容でお届けしよう!

担当：こーじ



最新型新幹線現る!







オープニングデモCG大公開

まずはオープニングデモのCGからご覧いただきたい。実はこのCGに登場している列車、なんと今年3月のダイヤ改正から実際に運行予定の最新型新幹線、500系なのだ!最高時速300キロを誇る迫力のスピード感を、『電車でGO!』は見事に再現。暗闇の中を疾走する新幹線（500系）は、本当にかっこいいの一言に尽きる。ゲームをはじめる前に、ぜひこのオープニングデモを見てほしい。

えっ、この最新型新幹線を動かすことはできないのかなって?とりあえず、セレクトできる車両は左ページに挙げた4種類しかないんだけど、もしかすると、コマンド入力で運転することが可能だったりして…。タイトーさん、いかがでしょうか?



「電車でGO!」車両セレクション。キミはどれに乗る!?



山陰本線（キハ58系）亀岡～京都

初級コースの車両。亀岡～京都間を走行。車両自体の歴史は古く、今から30年以上前の1961年に造られた。キハ58系は別名ディーゼルとも呼ばれ、そのほとんどがローカル線の普通列車として使用されている。

初級コースは、駅と駅の区間も長く、運転中には自然の山々や渓谷など、のどかな風景が楽しめる。



京浜東北線（209系）品川～横浜

上級コース①、品川～横浜間を走行。205系に代わる「次世代の通勤電車」として1993年に造られた、京浜東北線の最新型車両。南武線や八高線の一部にも使われている。

京浜東北線も比較的駅と駅の区間が長い。ただし山陰本線に比べると駅間ダイヤが短く、多少スピードを要求される。



東海道本線（221系）京都～大阪

上級コース②、京都～大阪間を走行。JR西日本から1989年に造られ、今や京阪神地区の顔となっている車両である。東海道本線では新快速線として運用されており、京都から大阪までを40分で走行するスピード列車として有名だ。

よってこのコースでは主にスピードが要求される。途中の駅を通過していく爽快感もたまらない。



山手線（205系）渋谷～東京

上級コース③、渋谷～東京間を走行。1985年のダイヤ改正時に山手線でデビュー。省エネ、省力、低コストを追求した通勤型の直流電車で、知名度も高い。

このコースは、駅と駅の区間距離が短いうえに、駅間ダイヤも短い。よって運転の正確さが要求され、まるで通勤時に走行してるような感覚が味わえる。

いよいよAOUショーにて大公開！

ボーナスゲームは連結でGO！

ただ運転するだけではなく、踏切事故による緊急停止、天候の変化による制動距離の変化、工事区間においての徐行など、さまざまなシミュレーションがリアルに体感できる「電車でGO!」。さらにボーナスゲームもあるということなので、ここに紹介しておこう。

このボーナスゲームでは、



いざ、スタート！

自らの車両を貨物車に無事連結させるのが目的。短い制限時間の中で、いかに素早く連結を完了させるかがポイントなのだが、とはいっても衝撃メーターというものがあり、連結時に合格範囲内の衝撃に抑えなければならないのだ。衝撃が大きすぎると、車両が大破してしまうぞ。さてキミはうまく連結できるかな？



無事成功すれば、持ち時間が増える。

※参考図書「JR決定版全車両大図鑑」世界文化社刊

究極の弾幕に挑め!!

怒首領蜂

©ATLUS/CAVE 1995,1996,1997

実はビギナーにも優しいゲームだよ。

担当：VMT-RED

怒ってるらしい

一昨年、アトラスから発売され、シューティングファンを中心に大人気を得た名作「首領蜂」の続編がついに登場する。その名も「怒首領蜂」。

内容のほうは前作をより過激に、かつ正常進化させたものとなっている。前作が好きだった人なら、確実にハマれる内容となっているので安心?してくれ。

今回は前作を知らない人のために、「首領蜂」の基本システムも含み、パワーアップした部分についても解説していこう。

タイプと強化のセレクト

まずはこのシリーズ独特の自機の特徴と操作について。ショットボタンを**連射しているときはショット**が出る。

そしてこれがこのシリーズの自機の特徴なのだが、ショットボタンを**押しっぱなし**にすると攻撃力の高い極太の**レーザー**が発射されるようになっている。このレーザー発射時は自機の移動スピードがかなり遅くなることもポイント。

基本的には対ボス戦で使うことが多く、微調整による弾よけをしやすくなっている。

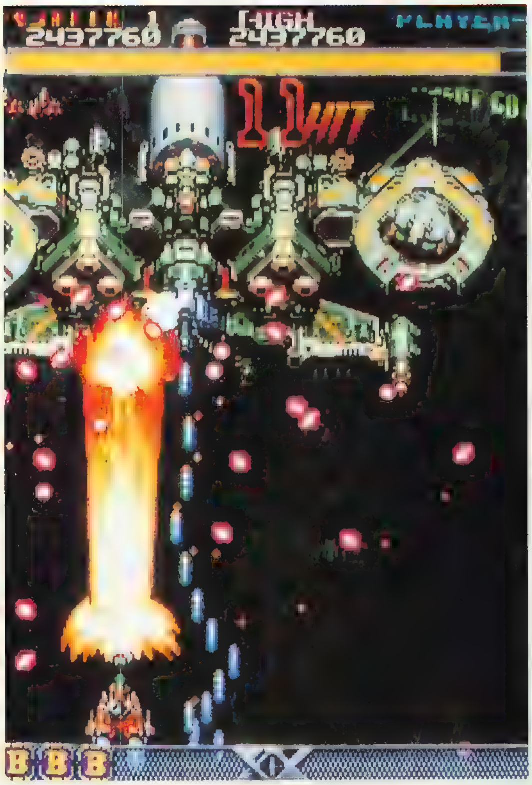
今作も前作と同様にA～Cまでの3タイプから自機を選べるが、この辺りの操作法は共通となっている。

そして今回はA～Cのいずれかのタイプを選んでから、さらにショット強化型にするかレーザー強化型にするかを選べるようになっている。

ショット強化型は自機のショットが2連装になり、レーザー強化型はザコ敵を貫通するレーザーへ強化される。

同じタイプでも、どちらを強化するかでプレイ内容にかなり影響が出ると思われるので、けっこう悩みどころだ。

ということで今作では今までの3タイプ×2（強化選択）で6種の異なる性能の中から自機を選べるようになっている。



対ボス戦はボタン押しっ放しのレーザーで戦おう。

GPSについて

GPSとはGet Point Systemの略で、前作からある本シリーズの得点システムの要とも言えるものだ。

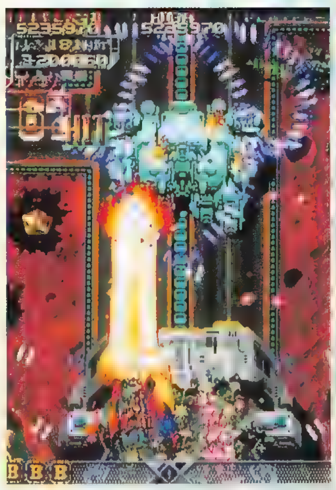
敵を連続して破壊することでコンボボーナスがバリバリ上がっていくシステムである。

この〝敵を連続して破壊する〟という点について少し触れておこう。

今作では画面左上にGPメーターというメーターがあり、このメーターが0にならないうちに次の敵を破壊すればヒット数がつながっていくようになっている。

前作ではこのような表示は一切なかったことから考えると、かなり親切なシステムだ。

敵の数が少なく、ギリギリでヒット数をつながなくてはいけないような場所では、GPメーターに注意しながら少しずつ敵を撃つ、というのが重要なテクニックになるだろう。

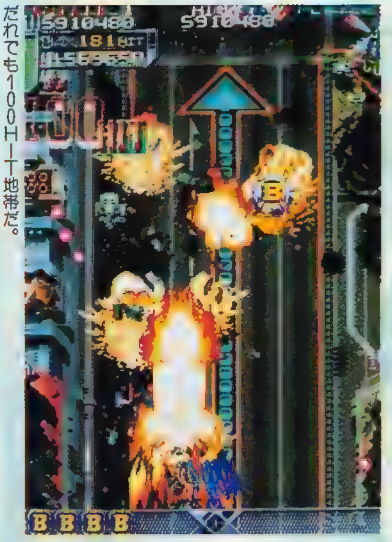

堅い敵にレーザーを照射中は、コンボが途切れない。



これがGPメーター。

また、GPメーターは基本的に敵を破壊しなければどんどん減ってしまうが、例外として耐久力のある敵にレーザーを当て続けている間は、メーターが一定以下には下がらないようになっている。

このおかげで今作では、堅い敵だけが連続で出現するような場面でもコンボを狙える（狙わされる!?）ようになった。



だれでも100HIT地帯だ。

コンボ連続中にボムを使って敵を破壊した場合も、今作ではHIT数にカウントされるようになっている。

このようにGPSは全体的にコンボをつなぐのに有利な変更を受けている。そして根本的に今作は敵の出現数がすさまじい場所が多いため、前作では考えられないようなHIT数を出せる場所もありそうだ。

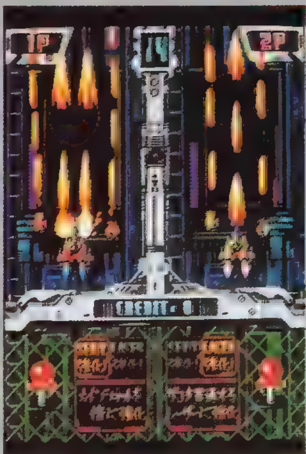
ボンバー関係

ボンバーに関することでもいろいろと変更されている。

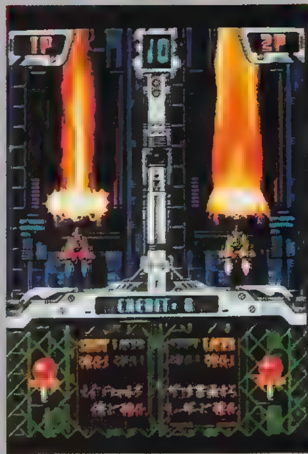
タイプと強化のセレクト

Aタイプ

ショット（左が強化型）



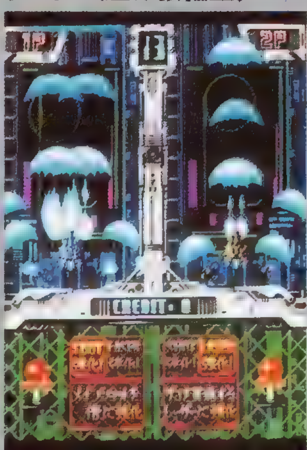
レーザー（右が強化型）



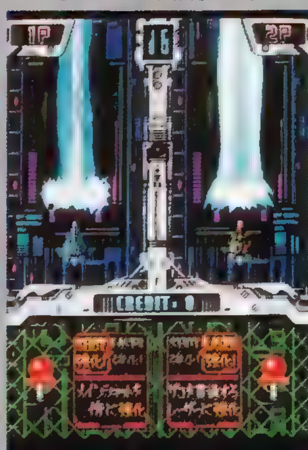
Aタイプはショット幅の狭い前方集中攻撃型。左右からザコに囲まれるような場面には弱い。3タイプ中最速のスピードを生かしたプレイを要求される機体だろう。

Cタイプ

ショット（左が強化型）



レーザー（右が強化型）



Cタイプはいわゆるワイドショットを装備している。画面全体をカバーできるショットなので、スピードが遅いのも許せる。最も扱いやすい機体だろう。

Bタイプ

ショット（左が強化型）



レーザー（右が強化型）



Bタイプはレバー入力でオプションの弾の発射方向を制御できるのが特徴だ。マニアックな操作性を持つ機体なので、使いこなし度に差が出る機体だろう。



残ボムのゲージがMAXIMUM表示に!稼ぎモードに突入だ!!

まずビギナーに優しい変更点として、死ぬたびにボンバーが増えていくようになった点があげられる。

最初の一機目は3発持ってゲームスタートするが、ミスして次に出て来る自機は4発持って出て来るのだ。この調子で最大6発まで増えていく。

稼ぎについては、前作のキャパシティボーナスのシステムは廃止されている。

今作ではボンバーの保有数がMAXまたはMAX−1個の状態でボンバーアイテムを取ると、ボンバーゲージが"MAXIMUM"表示になり、何もしなくてもスコアカウンターがすごい速さで上がるようになる（対ボス時は止まる）。

MAXIMUM状態になった時にさらにボンバーを取るとスコアの上がり方がさらに速くなっていくのだ。

このスコアの上がる速さはGPゲージ横に"X2"や"X3"のように表示されている。

現時点ではこの倍率がどこまで上がるのかは不明だが、重要な得点源になるのは間違いなさそうだ。

対BOSS戦

対ボス戦にもHIT数による稼ぎの要素が加わった。

ボスに対してレーザーで撃ち込んでいくと、HIT数がジリジリ上がっていき、面クリア時にHIT数に応じてボーナス点が入る。

ただしこのHIT数は、レーザーによる撃ち込み中しか上がっていかず、ショットを使ったりボスにレーザーを当てていない間は下がっていってしまう。

また今作ではボスの耐久力が表示されているのも親切な変更点だ。

敵弾がアイテムに!?

今作で最も派手なフィーチャーと言えるかもしれない。

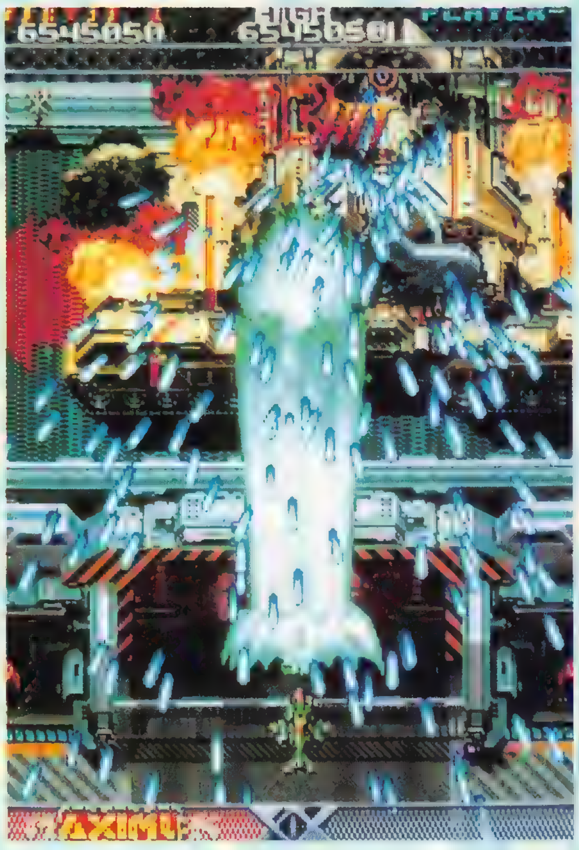
ボム（ショット時のボムに限る）を使った時や、ボスや一部の大型の敵を破壊した時に、画面上の敵弾がすべて☆の点数アイテムに変わってしまうのだ。

この☆アイテムはそれほど高得点でもないので、稼ぎの手段としての重要度は低いかもしれない。

しかし、画面上をおおいつくしている敵弾が一瞬にしてアイテムに変わるシーンは圧巻だ。



画面上部中央のヒット数表示がボスヒットだ。耐久力ゲージもあり。



大ピンチだ!



すべての敵弾がアイテムに。

怒首領蜂 弾幕コレクション Vol.1



地獄の入り口　神への階段



大切なのは心のスピードとパワー

実は初心者にも勧めたい

敵弾だらけの画面写真を見るとシューティングがあまり得意じゃない人は「自分には無理だから〜」と思ってしまうかもしれない。

しかし、発売されてゲーセンで見かけたら一度はPLAYしてみてほしい。

自機の当たり判定はすごく小さいし、写真ではわからないことだが敵弾は遅いので、弾よけの醍醐味を存分に味わうことができるだろう。

とにかく「楽しませよう」という開発者の心意気が伝わって来る良質なゲームであることは保証する。

ビキナーシューターにこそ勧めたい。





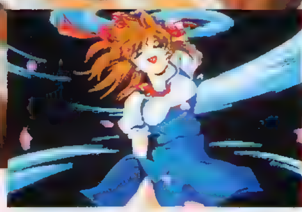
VS雀士 Brandnew Stars
ブランニュースターズ



ジャレコの新作麻雀は、あのキララ☆スターからの続編。だがそれだけではない。今回の登場キャラクターは総勢14名！新貝田キャラ目白押しである。









~STORY~

アジアーの大企業「龍（ロン）インターナショナル・グールプ」……ついに日本上陸！その為の第一歩として開催するのが今回の「ブランニュースターズ麻雀大会」である。

主催者である、会長の一人娘・龍コンツェルン総帥「龍・麗花（リーファ）」の発表によると、「決勝大会は、**3対で3のチーム制**で戦う事！得点が無くなるか3局戦った後、得点の少ないチームが敗北となり、恐怖の“**脱衣罰ゲーム**”が待っている！そして難関を勝ち抜いた優勝チームにはなんと！龍グループ総力をあげて取り組む“超大作ドラマ”のヒロインに抜擢する事を約束しよう!!

それを見て“我こそは日本一の雀士”と称する者達が全国各地から集合、ついに14人に絞り込まれた！はたして優勝するのはどのチームか!!戦いの火ぶたが今！切って落とされた!!



キャラクター総数14名 3人一組みでチームバトル



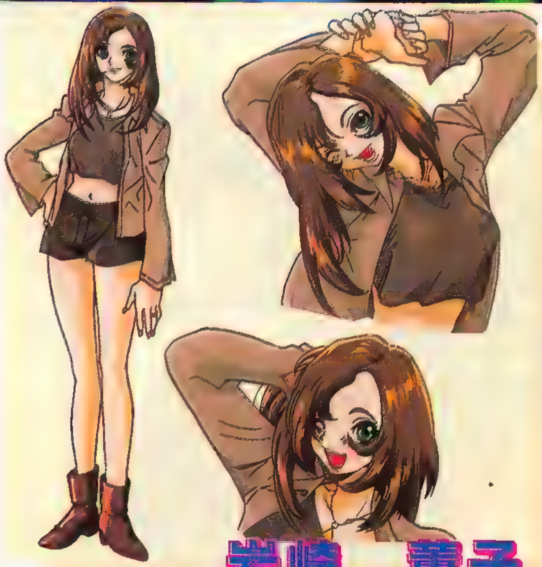
今度のジャレコの新作麻雀ゲームは、キララスターで好評を博した「新貝田鉄野郎」のデザインするキャラクターがたくさん登場。その数総勢14名！業界最多人数を更新である。

もちろん各キャラクターには、いままでのジャレコ麻雀ゲームのように、独自の必殺技があり、それぞれの必殺技を使うときには、華麗なアニメーションシーンが挿入されるようになっている。これらの必殺技アニメーションも、ゲームの魅力の一つとなっているぞ。

また、ブランニュースターズはキャラクターの多さもあってか、プレイヤーがキャラクターの中から3人を選んでチームを組み、相手のチームと対戦する、チーム対戦形式がとられているのも特徴。

14人のキャラクターは、みんな個性的なキャラばかり。期待していいと思う。





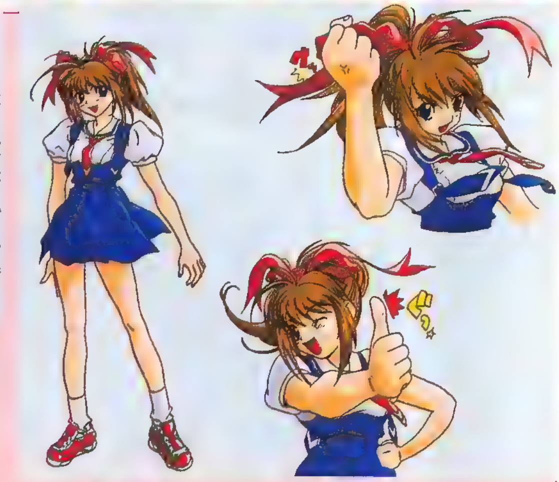
岩崎　薫子

プロフィール

31才・O型・11月11日生まれ
身長：171cm・スリーサイズ：91／59／93

自然体で飾らない・今風のオンナを演じて好評なベテランといわれる女優………であるにもかかわらず、なかなか主演の依頼が来ないのでイチかバチかの勝負に出てこの大会に参加した。

記者会見では「負けたら脱いでヌード写真集を出すワ」と公約して話題になった。演じる役も本人の性格もかなりサバサバしてあっけらかんとした女性である。はたして優勝して大女優の道が開けるのだろうか？



鮎川　蛍（ケイ）

プロフィール

17才・B型・5月7日生まれ
身長：163cm・スリーサイズ：88／59／91

何事にもポジティブに考える行動はでいかにも"主人公"的な熱血・元気・ハリキリ娘！

欠点は、一つの事に夢中になると周りが見えなくなる事（親友の賠償沙那子ちゃんも今回強引にノミネートに付き合わされ、口には出さないがわりと苦労してる………らしい）でも根っからの正義感や、持ち前の明るさで場を和ませて仲間からとても慕われている。今回は今は亡き祖父から教わった必殺技Ｖ（ビクトリー）リーチの威力を試す為、大会に参加した。

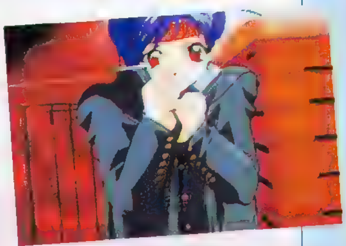


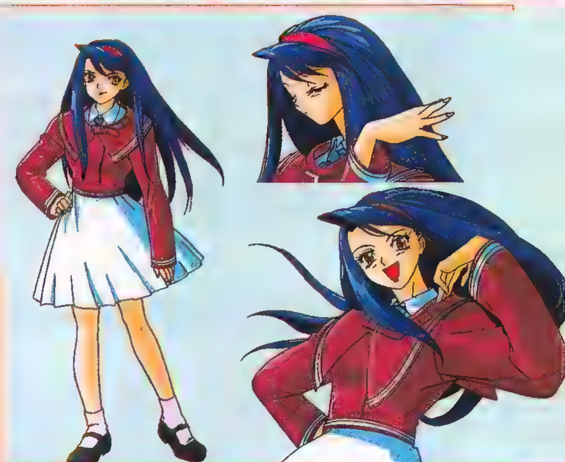
堂本真紀

プロフィール

16才・A型・2月26日生まれ
身長：158cm・スリーサイズ：80／56／84

応援部に所属する学ラン娘（下は体操服）性格は男勝りでガサツかというと、実は全然そんな事はなく"いたって普通の恋する乙女"だったりする。何故「応援部」かというと、高１の頃から思いを寄せていた野球部の「仁科先輩」を影ながら応援する為にケナゲにガンバッテいるという訳なのだ。（ちなみにマネージャーは定員オーバー）そして彼に振り向いてもらう為に思い切って大会に出場し、アイドルになる決意をした真紀であった！





護国寺玲子

プロフィール

17才・AB型・5月8日生まれ
身長：166cm・スリーサイズ：87／57／90

裕福な家庭に生まれて、幼い頃から何をやっても完璧にこなす天才少女と言われて育つ。が、小学校６年の時「鮎川蛍」に学級委員争いで惨敗！その時から彼女を常に"ライバル"として（勝手に）意識しつづけてきた。（でも１度も勝てない）プライドが高く強気な性格で、蛍がこの大会に出ると知った時、その場で出場を決意！「今度こそあの娘にほえづら（失礼）かかせてあげますわ！」と燃えている。ちなみに今は蛍と違う高校で生徒会長をやっている。

水奈瀬　愛生チャン声優さん当てクイズ!

ブランニュースターズのキャラクター、水奈瀬　愛生（みなせ　いつき）の声をあてている声優さんをあてて下さい。
ヒント
１．ジャレコの麻雀ゲームには初出演です。
２．「ブランニュースターズ」に登場する他のキャラクターの声をあてた人以外の方が演じています。
３．大ヒント!!男のコの役を演じることが多い方です。
正解者には、抽選で出演した声優さんの直筆サイン入り台本をプレゼントいたします。（各声優につき１冊ずつ。）
応募は、ハガキに、"答え"と"台本プレゼントの希望する声優さんの名前"とジャレコ（及び本誌）へのご意見などをお書き添えの上、下記の宛先まで。
〒101　東京都千代田区神田神保町１－26　ゲーメスト編集部「ブランニュースター声優予想クイズ」係
締め切り：２月末日消印有効



ブランニュースター出演声優

鮎川　蛍	声：平松晶子
賠償　沙那子	声：黒田由美
千歳　奈々美	声：麻美順子
堂本　真紀	声：高野直子
衛藤　ひなこ	声：大谷育絵
深町　蘭	声：長沢美樹
護国寺　玲子	声：柊　美冬
樋口　絢	声：かないみか
岩崎　薫子	声：松井菜桜子
城ノ内　環	声：折笠　愛
香月　まゆ	声：岩坪理江
リサ・ホワイト	声：山口由里子
水奈瀬　愛生	声：？？？？？
能登　妙子	声：松井菜桜子（２役）

さあどうでしょう？今回は手始めに主人公的な鮎川蛍、ブルマ姿に学ラインを羽織った堂本真紀、蛍のライバル敵存在の護国寺玲子、31才（でもそうは見えない）の女優、岩崎薫子の４人のキャラクターとプロフィールを紹介した。学ラン娘と女優さんはかなりキてると思うが、どうでしょうか？

また、本誌のころの場を借りて、14人のキャラクターの中で、唯一声優さんが公開されていない、水奈瀬愛生チャン、声優当てクイズも同時に行っているので、興味がある人は考えてみよう。

まだまだあと10人α－

ゲーメストムックEXシリーズVol.17　プレイステーション版

あの「海腹川背」がプレイステーションにやってきた!

海腹川背・旬



2月28日発売予定 価格未定

純粋なアクションゲームとして、辛口ゲーマーを唸らせた「海腹川背」がPS版で登場。その独特のゲームシステムを完全解剖。全マップ完全攻略でお送りする、今度のEXムックはスゴイぞ!?

プレイステーション・サターン・NINTENDO64・3DO・PC-FX

ゲームソフトオールカタログ

全1300タイトル完全網羅!

新世代機編 A5判 3月21日発売予定 予価1,380円

新世代機のゲームソフトがコレ一冊ですべてわかる! 各ハードの発売日から今年の春までの全ソフトを完全掲載! 各ジャンルごとにゲームの解説もついているから欲しいソフト、気になるソフトも一発検索!!!

サターン版　絶賛発売中 定価1280円

ゲーメストムックEXシリーズ Vol.16

Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX・翔

男たちの熱き闘い!



ピーター・アーツやアンディ・フグなど歴代のチャンピオンを使うのもいいけど、お気に入りの格闘家を君の手で優勝に導くのも面白い。そのためには、キャラ別攻略の載っているこのムックが必要不可欠だ。秘密の情報も載っているぞ。

サターン・プレイステーション両機種対応　絶賛発売中 定価1280円

ゲーメストムックEXシリーズ Vol.15

TOMB RAIDERS トゥームレイダース

インカの遺跡に眠る謎?



神秘的な古代遺跡の中を跳んだり、跳ねたり、泳いだり。挙げ句の果てには銃を乱射してしまうありさま。さまざまなアクションが必要なこのゲーム、EXシリーズ『TOMB RAIDERS』ではステージマップも大公開しているぞ!

今度は双子のパパとママ

子育てクイズ マイエンジェル2

©㈱ナムコ

帰ってきたマイスウィートエンジェル。今度は双子で、何と男の子と女の子の2人を同時に育てるのだ！クイズに答えて正しい道を歩ませよう。

担当：ジョッキー★笹岡

画面は開発中のものです。



あのマイエンジェルが帰ってきた！今度は双子

基本はクイズゲーム。されど、クイズに答えていく中で、答えた問題の傾向や、選択肢、そしてイベントなどの発生によって、プレイヤーであるお父さん（またはお母さん）の娘を育てていくというのが、前作「子育てクイズ・マイエンジェル」。

今回の「子育てクイズ・マイエンジェル2」は、基本のクイズゲームがパワーアップしたのは当然として何と今度は、育てる子供が双子に。今度は2人をいっぺんに育てなければならないのだ。

2人の子供は、男の子と女の子。…そう、何と今回は男の子も育てることができるのだ。この子たちにどんな運命が待ち受けているのだろうか？その答えは、クイズに答えてからだ。

きっと今度もさまざまなイベントが待ちかまえているに違いないぞ。頑張れお父さん&お母さん！



マイエンジェル2では、双子の兄妹。すこやかに育ってほしい。



イベント発生。どれを履かせようかな？パンティーだときっとお色気度アップだ。



これもまたイベント!?逆にやられるお父さん。頑張れ！

育て方によって息子&娘の将来が決まる！

パラメーターの上げ下げによって、子供たちの将来は変わってくる。どんな職業に就くかによって、何種類にも及ぶエンディングが待ち受けているぞ。

前作では、娘が彼氏を連れてくるといったイベントなどもあったが、今回は分岐イベントもあり。さらに盛り上がること間違いなし。







娘のお色気が上がるとこんなイベントが？真面目なお兄さんはタジタジだ。



学生時代。ここら辺から性格によってグラフィックが変化してくるぞ。

パズル風味のアクションゲーム

マジカルドロップ3

Magical Drop 3

登場キャラも増えて、ますます忙しい動きになるだろうマジドロ3。でもルールは簡単なところがいいよね。

担当：P・鈴木

※画面や内容は開発中のものです。

パズルアクションゲーム三たび見参！

一見パズルゲームと思ってしまうマジドロ。だが実は簡単なルールのアクションゲームだったりする（他社のゲームに挑発的な態度をとりつつも、実がともなっていない某ファンブックの筆者に遊ばせてやりたいぐらいだ）。

1回聞いたら忘れられないルールを覚えれば、すぐに遊べる、それぐらい分かりやすいゲームなのである。

それでいてキャラクター、演出ともにとてもかわいいのだから、女性に大モテのゲームになること間違いなしだろうね。

それでは、ゲーセンに入荷されたらすぐにでも遊べるような紹介をしていこう。



おとぎ話のように本の上でストーリーは進む。かわいいね。

縦に3つ並べるだけ！

そう、4色ある玉を上手に整理して、縦に3つ並べて消していく…これだけのゲームなのである（でもこれだけっていうものでもないんだな）。

ボタンは3つ。

まずは玉を吸うためのAボタン。同じ色でさえあれば、いくらでも吸うことが可能だ。玉を吸うことにより、下にいるピエロに玉を持たせることができる。玉を持ったキャラを動かして玉の配置を変えていくわけだ。

そしてその持った玉を吐き出すのがBボタン。手持ちの玉を全部、キャラクターがいるラインに送り出す。ここで同じ色が3つ縦に並んでいれば玉を消すことができるぞ。

流れとしては、

(1)玉を吸う（取る）

↓

(2)玉を持ったキャラを動かす

↓

(3)玉を吐き出す（投げる）

↓

(4)縦に3つそろえて消す

というものになる。これが基本ルールだぞ。これに加えて連続で玉を消していく重要なテクニック、連鎖というものもあり、この連鎖テクがこのゲームをおもしろいと感じさせる要因となるのだが…詳しい説明は攻略記事を待ってもらうとしよう（意地悪？）。



今、玉を1つ吸って持っている状態。この玉を吐くことで…、



縦に3つ玉が並んだ。消えていく玉、これだけのルールだ。

ちなみに残る1つのボタンCボタンは玉を横一列ずつ降らせていく、中級者以上向けの自爆（？）ボタンだ。

さまざまなモードが君を持ちうける

一人で限界に挑戦するモードから、対戦で相手と戦うモード、そしてバラエティー色豊かなモードまで、プレイヤーのニーズに応えた遊び方が多数用意されているぞ。

●ひたすらモード

上から一定時間ごとに1列ずつ玉が落ちてくる。どんどん玉を消していって自分のレベルの限界に挑戦しよう。

選択できるレベルは、かんたん・ふつう・むずかしいの3つで、それぞれ横幅が9列・11列・13列となっている。玉を消すごとにレベルが上がっていき、徐々に難しくなるぞ。かんたんモードはレベル15まで、その他は99まで続く。



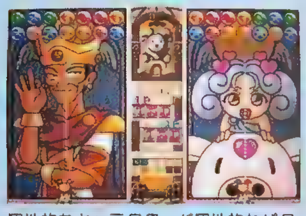
連鎖・スコアを狙うもよし。レベルに挑戦するもよし。

他者に邪魔されないでじっくり腰をすえて楽しめることだろう。

●すとーりーモード

1人で遊ぶときにはCPUがお相手するぞ。2人で遊べば対人戦だ！

連鎖を組み立てていくことにより、相手に玉を送り出すことができる。相手を追いつめてしまう（一定のライン以下まで玉を送る）か、一定数玉を消すことで勝ちになる。素早く連鎖する技術、時間との戦いが楽しめるだろう。



個性的なキャラクターが個性的なパターンで戦うモードだ。

このモードもレベル選択ができる。かんたん・ふつう・全国大会の3つだ。それぞれCPUの反応・連鎖速度が異なるぞ。全国大会レベルはかなり凄絶な動きを見せるので、参考になる（瞬殺される可能性も大ありですがね）。

キャラクターによって攻撃パターンが異なるところがおもしろいところ。今回のマジドロ3では、「色のパターン」だけでなく「形のパターン」、つまり山状に降らせてきたり両端のみ降ってきたりするキャラもいるのが新しい。

しかも、今回のマジドロ3に登場する総キャラクターは、

22キャラ

にも及ぶ。タロットカードのキャラが総登場するわけだ。まあ実際にプレイヤーが使えるキャラは14（＋2）キャラだそうだが、それでもとてもパズルゲームとは思えない数だ。選択の幅は広がるね。

イベントたくさんすごろくモード

そして今回おすすめするのが新たに加わったすごろくモード。

このモードは、一定個数の玉を消すと現れる「炎玉」なるものを集め、一定時間内に集めた炎玉の数によってすごろくのようにマスを進めるという、少し変わったマジドロなのである。



このようなマップを進んでゴールを目指していこう。



競争相手にぶつかると、



バチバチ火花が散って、対戦バトルのスタートだ。

進んでいくマスにはいろんなアクシデントが待っていて、クリアするのに有利（不利）になるような要素になる。また、競争相手と同じマスに止まると、その相手と対戦が始まったり…といろいろなハプニングが待ちうけているのである。この困難をのり越えて、君は見事ゴールにたどり着けるかな。ゴール前には超強力なボスも控えているぞ。

新しい「玉」はいかが？

前作までにあったスペシャル玉や泡玉に加えて、新たに追加された玉も存在する。簡単に説明しておこう。

水玉…となりで玉が消えると普通の色玉に変わる。連鎖に利用できるといいのだが。

全消し玉…その名の通り、画面内の玉を連鎖する形で消していく。追いつめられてしまったときに使えば一気に復活できるだろう。

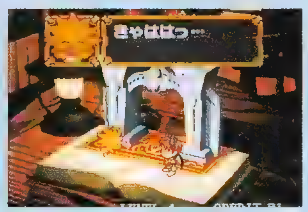
連鎖玉…この玉は吸うことができない。この玉を消すためには、連鎖玉の中に書いてある数字の分だけ連鎖をすればいい。慣れないうちはあわてふためく存在になるだろう。



ん？見慣れない玉がいくつか見られますな。効果のほどは？

細かい演出にも注目!!

すとーりーモードは物語風に話が展開していく。本の上で両キャラクターがかけあいで話をしているところなどは、なんともほのぼのとした気分にさせられる（試合はハードですがね）。



おむつをして戦う「サン」。嵐の前の静けさって感じかな。

また、試合が始まる合図「よーい、スタート」には、キャラ独自の声が設定されている。個性が見られるというものだ。連鎖を続けていったときの声・アクションにも注目したいところ（プレイ中はそれどころではないかもしれないけれどね）。



使えるキャラだけでも14（＋2）人。君の好みのタイプを選ぼう。



すとーりーモード？ハングドマンがいい味出してる。

22キャラいるということは「ラバーズ」「デス」「エンペラー」「ハングドマン」などのキャラクターに期待がかかるところだ。「サン」や、「ムーン」などはどんな絵なのか楽しみでしょう？

これはもう発売を楽しみに待つしかありませんね。それまでは、マジドロ2で基本を覚えるべく練習しておくといいと思うよ。



プレイ終了後、占いのおまけつき。どうやら私は絶好調！

正統派タテシュー

紫炎龍

初心者からマニアまでオススメ。

担当：新年そうそうバカツキⓇ

ついに登場

以前本誌で紹介した紫炎龍がいよいよ発売だ。

ゲーム内容のほうはボンバー＋ショットタイプのオーソドックスな縦スクロールシューティングとなっている。

ボムも3種類

とりあえず自機の装備をチェックしてみよう。

ショットは3種類あり、アイテムを取ってチェンジすることができる。赤がバルカンで黄がミサイル、青がレーザーとなっている。

バルカンは一般的なワイドショット。ザコにはもちろん、接近して撃ち込めば堅い敵に対しても有効。オールマイティなショットだ。

レーザーもそこそこ使い勝手が良い。発射されたイカヅチのようなレーザーは敵機をサーチして、ザコは貫通し、堅い敵に対してはからみついてダメージを与え続ける。

ただ、この時に自機は無防備となるのがちと寒い。

ミサイルは破壊力は最高だが、弾切れするのでヘタな所でチェンジしてしまうとヤバイ。一応、ショットパワーが上がるとホーミングミサイルも同時に発射されるようになるのだが、やはりザコ敵に囲まれるような場面では苦しい。

ボス前で計画的にチェンジできれば理想的だ。

ボンバーも各ショットに対応して3種類ある。

このゲームのボンバーは、使った瞬間に無敵になるタイプのものではないので、「ピンチになったらとりあえずボンバーボタン押せばいいや」という考えは通用しないぞ。

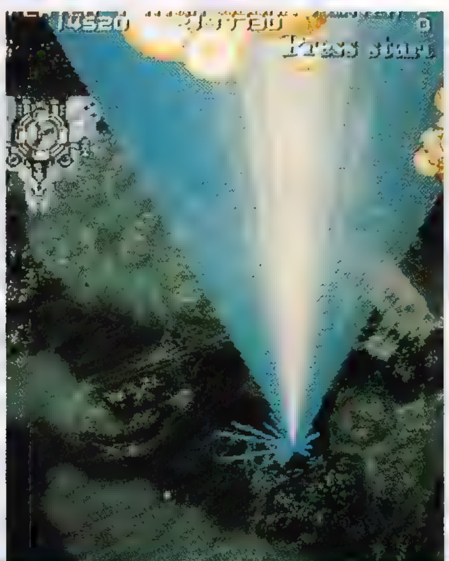
3種類それぞれのボンバーの特徴を生かして、うまく使っていきたい。

バルカン時のボンバーは、比較的、緊急回避性能が良い。

レーザー時のボンバーは背後の援護機から発射される極太のレーザー。

ミサイル時のボンバーはごく普通のタイプのもの。破壊力は最も大きいようだ。

ちなみに、ボンバーの最大ストック数は20発ーそんなにためられるか〜？



ボムを使っても無敵にはならない。

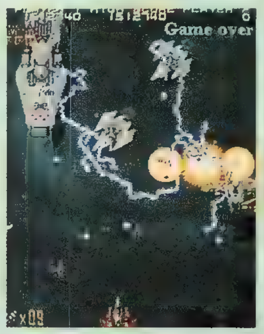
ショット&ボンバー



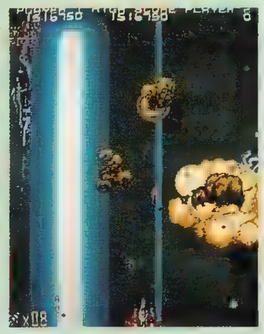
赤のバルカン



自機からレーザーを放射する。



青のレーザー



後方の味方機からの援護射撃。



黄のミサイル



最も強力なボンバーだ。

ニューゲームジャングル

紫炎龍ストーリー

今から遠い未来、人類は彼方を目指し、宇宙と呼ばれる黒い無限の海を旅していた。彼らが目指していたのは青い星、母なる星と同じ水と緑の星であった。

彼らはキャラバンと呼ばれていた。旅立った時の母なる星の年号と共に。数多くのキャラバンが黒い無限の海を旅していた。

以下はキャラバン7861に起こった事件である。

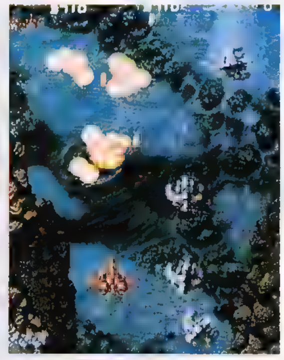
母星を経って93年後、生物適合性のある恒星系を発見。彼らは進路をその恒星に絞り、その第４惑星の環境が母星に極めて酷似している事実を確認する。

本格的な調査を試みるため、調査ユニットを惑星に送り込んだところ、大気・気温・地殻活動など全ての要素が生存に適合し、キャラバンの長い旅は遂に終わりを告げるかに見えた。

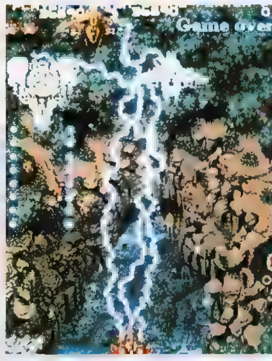
しかし旅の終わりは戦いの幕開けだった。

調査ユニットが惑星上で行方不明になり、キャラバンの艦隊に惑星上から攻撃が浴びせられる事態に至っては先住文明の存在は明らかだった。それは好戦的な機械生命体によるものであり、惑星に接近しすぎたキャラバンは彼らの格好の標的として、逃れられない危機に追い込まれた。

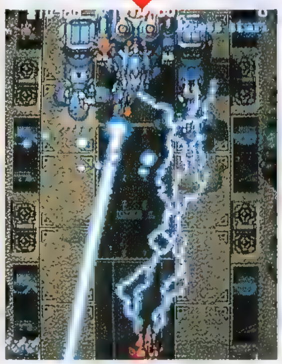
既に選択の余地はなかった。彼らを壊滅させ、キャラバンの同胞の命を救い、惑星を手に入れることが唯一の道であった。生きるために、生き残るために、キャラバンの唯一の兵力である惑星制圧兵器「バーン・ドラグーン」は、負けることの許されない戦いに旅立って行った。



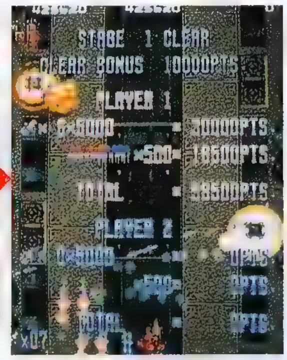
一面の背景はなかなかキレイだ。



耐久力の低い敵にはレーザーが有効。



このレーザー攻撃に注意。



アイテムを集めよう。特にボム。

ステージ紹介

ステージは浮遊大陸のような感じの背景だ。敵の攻撃もヌルイので、青のレーザーで進むと楽できる。

ボスは2本足でガシャガシャ歩くHELL MOA。たまに撃ってくるレーザーだけ注意していれば大丈夫だ。

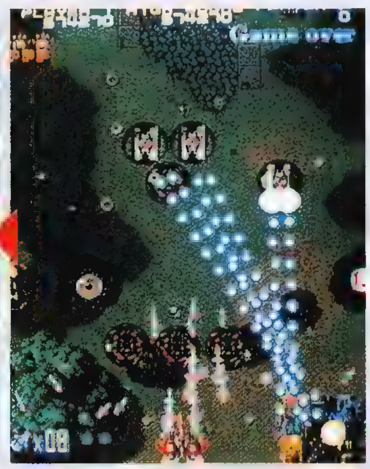
ボスからの弾をよけながら画面端に出現するアイテムを拾おう。あんまり早くボスを壊してしまうと、アイテムを全部回収できなくなるので注意。

ステージクリアごとに残ボムと回収した得点アイテムに対するボーナスが加算される。

ステージ2

ステージ2は古代遺跡の背景。地面に仕込まれている砲台がいきなり姿を現して攻撃して来たり、2面にしては少々きびしい攻撃が多い。

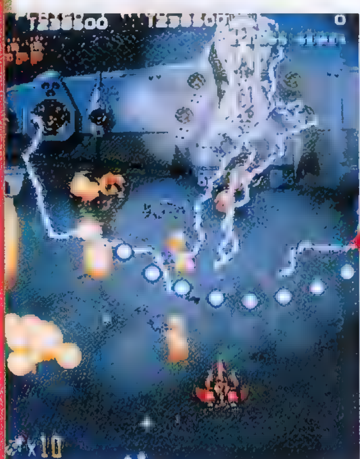
2ボスのGIANT OWLもシューティング初心者にとっては難しいだろう。よけられないと思ったら無理せずボムを使っていこう。



砲台からの弾がきびしい。



背景の像があやしい。



2ボス、ジャイアントアウル

ステージ3

海上ステージ。この面でライバルなのはSEA SKATERというザコボート(?)。

海上をウロチョロしながら発砲してくるのが実にうっとうしい。一見、空中物ぽく見えるのもガン（もちろん地上判定なので体当たりされることはない）。

ボスはタコ。じゃなくて本当の名前はPOLYPUS（どー見てもただのタコだが）。



こいつらが実にうっとうしい。



中〜大型の戦艦も出現する。



ボス第一形態・PENTROLA。

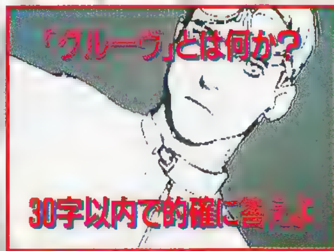


タコつえ〜。



セメントタッグマッチの神髄がここにある!やも。

担当：長崎〝トロッコ改〟奉行

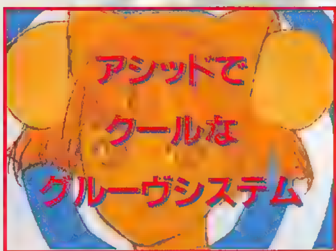


半年前に発表されて、一部マニアの話題をさらったアトラス新作格闘ゲーム、グルーヴオンファイトがついに発売される運びとなった。いえー。

このゲームは見ての通り、2on2のタッグマッチである。何となく豪血外伝のカオリを残しつつ、さらなる練り込みを加え、愉快でドラマチカそして愛と友情に溢れたタッグシステムを搭載しているのが当ゲームである。

先に豪血～と触れたが、このゲームにも数名の関係者が登場していることが判明した。このゲームが豪血寺一族シリーズとどういう関係があるのかはまだ不明だが、それはおいおい解明していくことにしよう。


ん～なんかデジャブな私。君もか？



まず操作系。8方向レバーに6つボタンだ。

『レバー編』

前（キャラが右向き）に2回レバーをチョンチョンと入れると前方にダッシュ、同じ要領で後ろに2回レバーを入れるとバックダッシュ。このバックダッシュ中は無敵だ。

レバーを上方向に入れるとジャンプするが、このゲームでも「2段ジャンプ」は健在。うまく使いこなして相手を翻弄しよう。

『ボタン編』

ここで注意してもらいたいのは、「ああ、6つボタンね。弱中強のパンチとキックだろ」と、早合点しちゃいけないってトコだ。

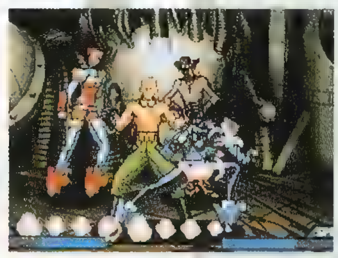
基本的にはキック、パンチにそれぞれ弱強が存在する、まぁ豪血寺シリーズと同タイプの操作系なのだ、が。

残り2つのボタン…このうちの一つが『ごっつい攻撃ボタン』と呼ばれる怪しげな特殊ボタン。説明しよう。

この『ごっつい攻撃』には、ジャンプ、立ち、しゃがみの3種類がある。相手をふっとばす効果があり、しかもそこへ追いうちをかけることも可能だ。


ごっついアタック大炸裂。強力な通常技と考えてくれ。

もう一つのボタンが『回り込みボタン』。これは相手の攻撃をかわしつつ、相手の背後に回りこんで攻撃するボタンだ。緊急回避にも使えるが、回り込みが成功しても与えるダメージは微々たるものなので、この攻撃ばかりに頼っていても、致命傷は与えられないぞ。


相手の後ろに回り込みつつ…、

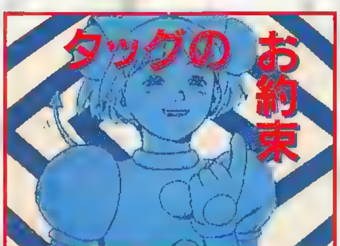

攻撃ー奇襲に最適。

そして『ごっつい攻撃ボタン』&『回り込みボタン』を同時に押すことによって、なんとガード不能の『超ごっつい攻撃』を出すことが可能。各キャラごとになんつーかもーちょーって感ジな攻撃を繰り出すことができるぞ。起き上がりに重ねるなどしてうまく使おう。

また他にも強パンチと強キックを同時押しすることにより、特殊ガードポーズをとることができる。この時に相手の攻撃を受けると、『迎撃防御』と呼ばれる特殊行動を行える。

この迎撃防御が成功すると、相手はよろめき状態になる。そのよろめき状態のスキに反撃するのが大人のやり方だ。狙って出していこう。


これが迎撃防御態勢。撃ってくるがよい状態である。



キャラセレクトの時に、まず最初にプレイヤーはタッグの『リーダー』を選んでもらう。まあ、最初に選んだキャラが主役になると思いねぇ。そして次に相棒を選ぶってぇワケだ。

試合中にレバーニュートラルで強パンチ弱キックボタンを同時押しすると、プレイヤーは画面後方に控える味方とタッチして入れ替わる。

タッチの瞬間は無防備になるので、タイミングを見計らってタッチするのがコツだ。

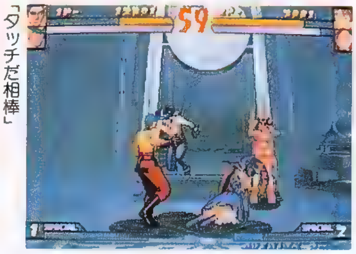
なお、交代して引っ込んだ相棒は、待機している間、徐々

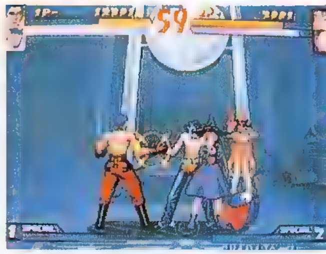


まずはリーダーを選べ！同じキャラを2名選んでも可。

に体力が回復していくぞ。

なお、レバー前方入れ弱パンチ弱キック同時押しで、待機している相棒キャラがカッ飛んできて、相手を攻撃してくれる援護攻撃を繰り出すぞ。





「タッチだ相棒」「オゲー!!」

友情のタッチング炸裂!そして選手交代の巻。

なお、味方がいない時に前述の2操作をすると、ストレスゲージ溜めを行う。いきなり出て来たこの『ストレスゲージ』という単語だが、これは画面下にあるパワーゲージのこと。

相手の攻撃を受けるとこのゲージは増加していき、最大99までストックできる（表示は9まで）。ゲージはチーム共有。

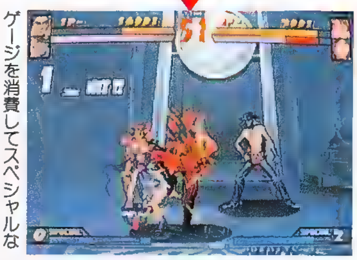
ストレスゲージを一本消費することにより、各キャラクターはストレスシュートというむっちゃ強力な必殺技を繰り出すことができる。



ストレスゲージが溜まった状態。怒りのオーラは攻撃判定アリ。

そして、このストレスゲージを使った最大の目玉が『デュアルアタック』と呼ばれるツープラトン攻撃だ!

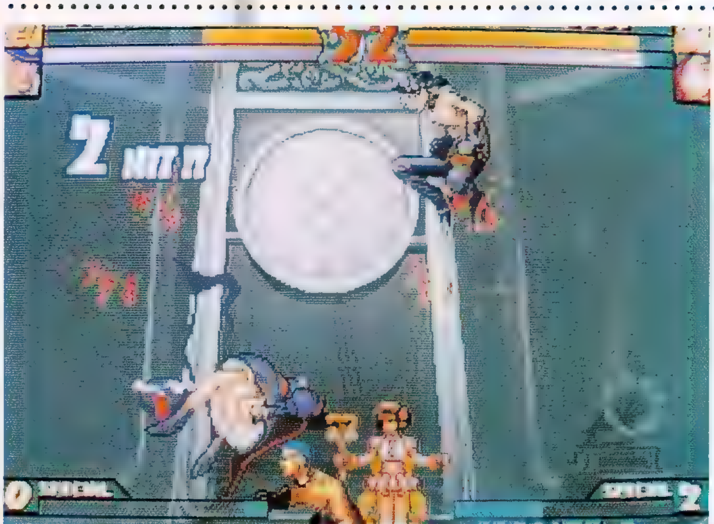
これは、ストレスゲージが溜まっている時、タッチの瞬間にレバー⬇⬇パンチという操作をすると発動する技だ。



ゲージを消費してスペシャルな超技が出せるのさ♥

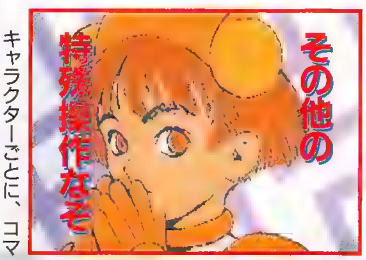
デュアルアタックが発動すると、そりゃもう対戦相手は殴られる蹴られる刺される突かれるの暴虐の限りを尽くされ、大ダメージを受けるっていう寸法である。

ストレスゲージはこのデュアルアタックのためにあると断言しても差し支えない威力であるが、当然のごとく相棒がいないと発動しないぞ。



ただ今デュアルアタック炸裂中。写真じゃその迫力を1億分の1もお伝えできないのが残念。

その他の特殊操作なぞ



キャラクターごとに、コマンドをタイミング良く入力することにより発動する『コンボ技』というものがある。

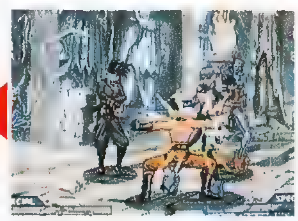
これはキャラクターごとにコマンドや技の性質や有効な間合いなどが違っている。詳しくは次号以降で紹介するぞ。

もう一つ、このゲームの重要なファクターとして『味方投げ』というものがある。

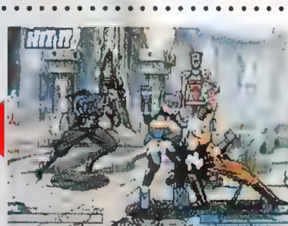
味方がやられても、味方の体は屍（?）となって画面上に残る。その屍（仮名）には攻撃判定があり、持ち上げて投げることができるのだ!

強パンチ!で味方の屍(仮)を拾って投げて、相手にヒットすると中ダメージ!何と屍(仮)は飛び道具を貫通して飛んで行くのだ!

この屍（仮）は異様に気絶数値が高いので、無理してでも投げていこう!牽制屍、対空屍と使い方はイロイロだ!



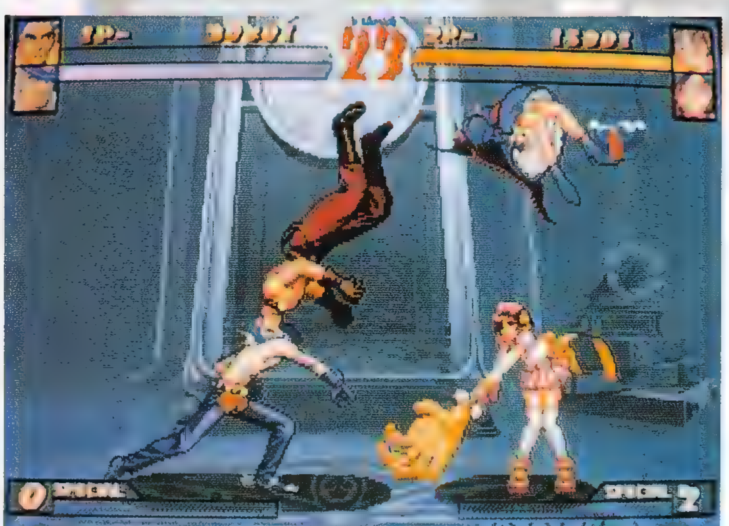
主人公（格）ラリーのコンボ技。



フッホッハって感じ。



タイミング重要なのさ。



味方を投げ合う2人。わりと世紀末である。

発売を待て!



セガのST-V基板を使用したこのゲーム、発売時期などはまだ未定だが、とりあえず2月のAOUショーにて、一足先にプレイしてみるのもオツであるな。

本誌でも、どんどん情報をお伝えしていく予定なので、期待しててね。



世の中やっぱりお金よね!

マネーアイドル エクスチェンジャー

EXCHANGER

強力連鎖攻撃講座開始。
これで相手をボコってね。

担当：きらり屋

コイン両替ゲーム、もうCPUには勝てるようになっただろうか?マッカーモーカリーあたりが、初めに苦戦する相手ではないだろうか。マイトレーザーも強敵だが、今回は強力な連鎖攻撃講座を、基礎からやっていく。これを全部理解すれば、あとは素早く手を動かして、速攻でコインを組む訓練だ。

両替連鎖の基礎

両替をしたら、次のコインができる位置は、一番右の一番下。図Aを見てもらえばわかるとおり、これは非常に重要なので、しっかり覚えておこう。これを把握していないと、連鎖を組むときに必ずどこかでミスが生じてしまう。

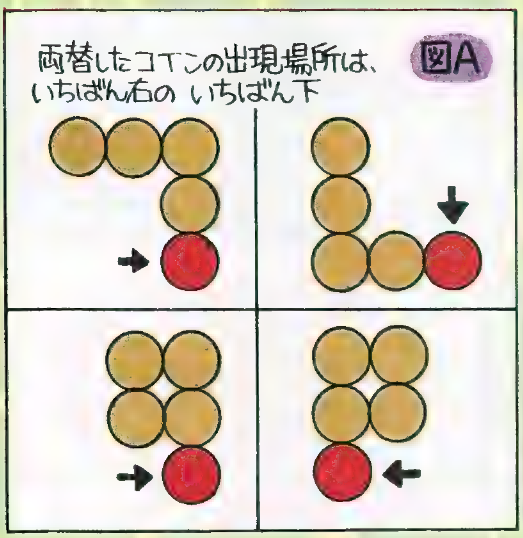
それとコインを置いていく上でミスしやすい点は、両替したあと画面内に残るコインのことを計算に入れ忘れやすいことだ。というのも、両替したときに画面上から消えて無くなるのは、500円玉から千円札にチェンジした時だけ。当然それ以下のコインを両替したときは、コインは画面内に残るので、それを計算に入れた上で組んでいこう。そうしないとせっかく連鎖を組んだつもりでも、途中で止まってしまう恐れがある。

ではここで、簡単な連鎖の組み方を紹介していこう。図Bにわかりやすい例をあげてあるので、見てほしい。

一番簡単な方法は、ある種のコインを並べて、あと1枚でランクアップするという状態までもってきておく。そしてそれよりワンランク安いコインを隣り合わせで配置して両替し、連鎖を引き起こすという方法だ。つまり、B図でいうと100円玉を4枚並べた上で、50円玉をくっつけて配置し、両替することで連鎖を作っている。

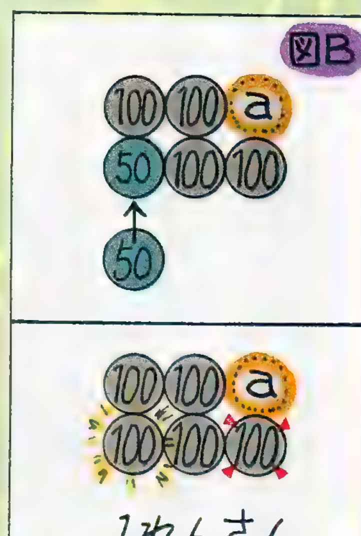
これで単純な1連鎖ができるわけだが、ここからさらにもう一段階連鎖させることを考えてみよう。

そのために、このB図で100円玉がランクアップして500円玉が現れる時に、それがどの位置に現れるかに注目しよう。



はじめの1連鎖が100円玉で起こったあと、赤く示された位置に500円玉ができる。だから、aの位置にあらかじめ500円玉を仕込んでおけば、2連鎖目が起きるというわけだ。

それではここまでで説明したことを利用して、ごく簡単に5連鎖を作るコツを紹介しよう。これが理解できれば、誰でもすぐに5連鎖を組むことができる。しかも対戦の際、開幕などに利用することも可能なのでこれをとっかかりに、相手をどんどん圧倒していこう。

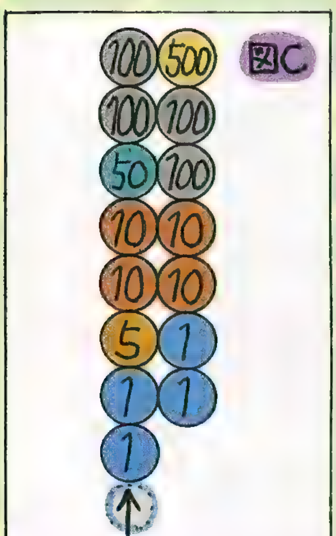


めちゃめちゃ簡単 これで5連鎖

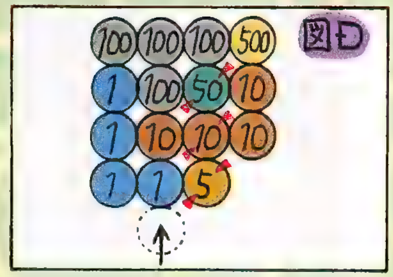
考え方の基本は、B図で説明したのと同じ。ある種のコインを並べ、あと一枚足りない状態にしておいて、隣り合わせてワンランク下のコインを置く。そしてそのコインもあと一枚足りない状態にしておいて、さらにワンランク下のコインを隣り合わせて置く。それの繰り返しで、仕込んでいくというのがここでのやり方だ。

図Cを見てみよう。500円玉の下に4枚の100円玉、その下に1枚の50円玉、最後に4枚の1円玉。これにあと1枚の1円玉を置くだけで、気持ちいい連鎖がスタートするのは、見てすぐにおわかりのとおりだ。

ここで、なぜ2列に積んでいるか、なども交えて必要最低限注意してもらいたいことを列挙していこう。まずもっとも重要な点は、両替したコインがランクアップしてどこにできるのかということだ。たとえば100円玉が連鎖して500円玉になる時に、上にある500円玉の隣か、真



ニューゲームジャングル



下にできなければ意味がない。

連鎖を組む順番通り、上から見ていくことにしよう。

対戦モードの開幕であれば急いで500円玉を画面内から見つけ出し、無ければレバー下2回でコインの列をおろして、500円玉を引っ張り出そう。このとき、もしも500円玉が一番下の列にあるようなら、真ん中の縦列をほじくり返して、一番奥に放り込もう。これはコインを積んで縦に長くなるのを避けるためと、両脇にあるコインを利用するためだ。場合にもよるが、何もないスペースに100円玉を4枚見つけて持ってくるより、このほうが楽であることが多い。さらに図Cでは縦長に積むのを避けたくて、100円玉を2枚2枚に分けて置いている。

次に50円玉をこの図のように左に置いて、10円玉を2枚2枚で置いた場合、このあとの5円玉の置き方が非常に重要だ。最も勘違いしやすいポイントのひとつだろう。この5円玉を仮に右においてしまった場合、あとの1円玉をどのようにおいても連鎖が途中で止まってしまうことに気が付いただろうか？そう、両替コインが右下にできるという法則で、10円玉から両替された50円玉が右のほうに現れるために、ここでつながらなくなってしまうという事態が起こるのだ。

さて、今までで述べた通り縦2、3列で連鎖を作っていくのは、初心者には比較的簡単でなおかつ縦長に組むのを防ぐといった効果がある。手が早く動くようになるまでは、500円玉からスタートせずに、とりあえず100円玉4枚スタートで慣らしていくといいだろう。手が慣れてきてからも、1円玉が足りない場合などは、無理せず5円玉に5円玉で両替開始などの妥協策を用いよう。対戦の場合、5連鎖をキメて有利に事を運んでいきたいところだが、それをねらいすぎてピンチになるよりは2、3連鎖の細かい攻撃で、ジャブを打っていったほうが絶対いい。

細かい連鎖をうまく効かせるためには、同種類のコインは、できればまとめておいたほうがいい。そのほうが後付け連鎖もしやすいし、偶然連鎖も起こりやすい。

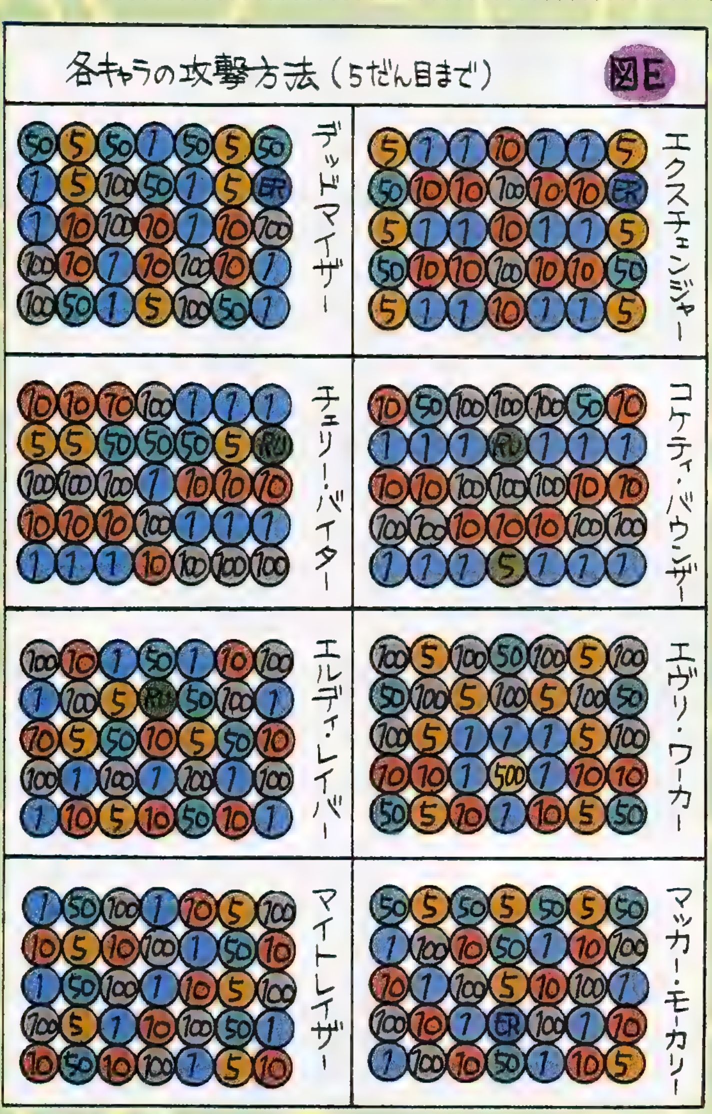
横に広がるコイン群も巻き込んでOK

連鎖を組むコイン群が横に広がると、初めは難しく感じるかもしれないが、両替コインの出現場所に気をつけていれば基本的に同じだということに気付くはずだ。要は両替コインが、右の下の位置にくることを前提に組んでいけばつながる。これを理解していれば、取り出しにくい奥のほうに100円玉が並んでいたりしても、それらを利用して連鎖を組み込むことも可能となる。

図Dが、そんな場合の一つの例なので参考にしてほしい。

赤で示した位置に両替コインができるので、見て納得できればもう君も一人前の両替戦士だ！さっそくこれを利用して友人を屠るもよし、さらなる昇級を目指すもよし。これらの応用から進化したオリジナルの、君なりのパターンを作ってみてね。

という訳で最後に、3キャラそれぞれの攻撃方法を図Eで紹介しよう。誌面の都合で5段分の攻撃しか載せられないが、各キャラ大体の感じはつかんでもらえるのではないだろうか。二人でプレイする際は、キャラ特性がひそかに重要となってくる。間違っても「これいい〜感じ〜」など と適当な選び方をすると対戦で後半ぶり返され、とんでもない目にあうこともあるので、攻撃方法をよく見た上でしっかり検討したほうがいいぞ。





クイズ!! 美少女戦士セーラームーン ～知力・体力・時の運～

セーラー戦士が再びゲーセンに

あのセーラームーンが今度はクイズゲームになって登場、とりあえず要チェック

担当：KKY-いなりん

サイ振ってクイズに答えてお仕置きよ

つい最近、残念ながら原作の連載もテレビ放映も終了してしまったセーラームーンだが、あなたの街のゲーセンにクイズゲームとなって帰ってくるぞ。

セーラームーンと言えば多くの美少女戦士たちが登場することが売りだが、もちろんこのゲームでも自分の分身となるプレイヤーキャラをセーラームーン、マーキュリー、マーズ、ジュピター、ヴィーナス、ウラヌス、ネプチューンの7人の中から選べる。

プレイヤーキャラには、一定条件で使用することのできる必殺技が各キャラごとに1つずつ用意されている。例えばセーラームーンにはレインボー・ムーン・ハートエイク、ヴィーナスにはヴィーナス・ラブミー・チェーンといった感じのおなじみの技である。

ゲームの基本ルールは、まずはサイコロを振って出た目の数だけすごろく形式で進んでいき、止まったマスに敵が出現するとクイズでの闘いが始まる。指定されたノルマ数をクリアすることで、その敵を倒すことができる。もちろん敵は意地悪な奴ばかりなので、黙ってクイズに専念させてくれるわけではない。制限時間の減る速度を早くしたり、仲間を呼んだり、答えの選択肢の文字を反転させたりとあの手この手で妨害してくる。

操作系のほうはクイズゲームではおなじみの4ボタンを採用しているので、始めてのプレイでもスムーズにプレイすることができるだろう。

ストーリー

ほたる(セーラーサターン)の父、土萠教授が謎の失踪を遂げた。
「パパ、実験中に突然おかしくなって…お願い、パパを、パパを助けて!!」
知らせを受け集まったセーラーチームは、そこに大きな空間の歪みを見つける。
「これに教授は吸い込まれたのね…大丈夫、この歪みをたどっていけば、きっと教授のもとにたどりつけるはずよ」
ちびうさと、ショックで変身できなくなったほたるを残し、セーラー戦士はテレポートする。しかし、時空のはざまを通り抜けたその先に立ちはだかるのは、当の土萠教授だった。
「セーラー戦士の諸君、この私の作り出したクイズ界へようこそ!かつて諸君らの倒してきたダイモーンが、もう一度諸君らに会いたいと手ぐすね引いて待っているよ。せいぜい楽しんでくれたまえ。フフ、フハ、フハハハハハハハ」
雷光がひらめき、セーラー戦士たちはバラバラに引き離されてしまった…
そのころ、ちびうさとほたる。
「やっぱりじっと待っているなんてできない! わたしのパパだもの、わたしも行かなくちゃ!」
「そうこなくっちゃ!!変身できなくたって、何かやることがあるよね!」
ふたりも空間の歪みに身を投ずる。
謎のクイズ界へと…



すごろく形式で進んでいく。左に見えるゲーセンは…。

みんなで力をあわせよう

このゲームの特徴の一つであるお助けパーティーシステム。プレイヤーキャラはゲームスタート時からセーラー戦士のマークが書いてあるカードを4枚持っているのだが、クイズに答えて敵を倒すごとにカード合わせをすることができる。

カード合わせでは4枚のカードの中から、好きなカードを1枚を選んで交換することができる。こうして同じマークのカードを4枚揃えることができると、そのマークのキャラクターがお助けキャラとしてパーティーに加わってくれるのである。ただ、プレイヤーキャラと、すでにパーティーに加わっているキャラのカードを4枚揃えても、ボーナス点が貰えるだけである。

お助けキャラたちには各キャラごとに特殊能力が備わっているが、これについては右ページの一番下にまとめて載せておいたのでそちらを参照してもらいたい。各キャラごとに書いてある必殺技はプレイヤーキャラのとき専用のもので、サポート技名はお助けキャラのときのものである。

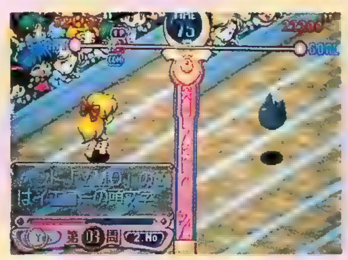
少し特殊なお助けキャラとして、ちびムーンも登場する。このキャラはパーティーに加えることはできないが、敵と闘いになったときにランダムで現れて、ピンクシュガー・ハートアタックでノルマを減らしてくれる（失敗することもあり）。



マーキュリーのカードがリーチ、4番のカードを交換だ。

カードが4枚揃うと、プルートがお助けキャラを連れてきてくれる。





右のコースのルナPボールと競争する。

必ず殺す…だから必殺技

このゲームの2つめの特徴は、先ほども少し触れた各キャラごとに持っている必殺技システム。問題が写っている写真を見ると、プレイヤーキャラのグラフィックの上に短いゲージがあるのが分かる。

これが必殺技ゲージで、クイズに正解することで少しずつ増えていき、ゲージが満タンになるとプレイヤーキャラ

が必殺技を繰り出して敵を倒してくれる。ゲージの増加量は残り制限時間に比例していて、クイズに早く答えればそれだけ多くゲージを溜められる。

　必殺技は各キャラごとに用意されていると書いたが、その効果は全キャラで共通していて、そのとき闘っている敵キャラの残りノルマ数がいくつ残っていても一発でクリアすることができる。これは普通のザコ敵に限らず、ステージボスなどにも有効である。

お楽しみが盛りだくさん

　このゲームの舞台は謎のクイズ界となっているが、プレイヤーキャラを選択したあと「住宅街」「墓場」「ピラミッド」「雪国」「海底」「牧場」という6つのステージの好きなステージに行くことができる。その他に2ステージをクリアするごとに行くことのできるボーナスステージが用意されている。

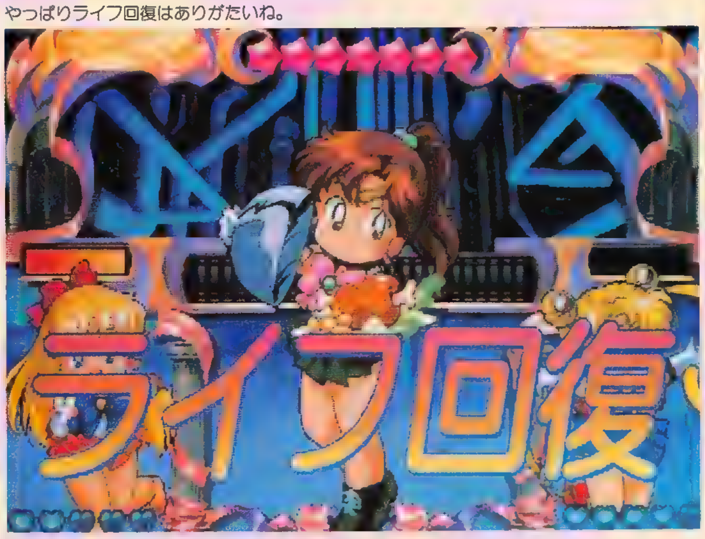
●ボーナスステージ

　クイズに答えながら「かけっこ」をするボーナスゲームで、1人プレイのときはCPUのルナPボールと、2人プレイのときは1Pと2Pの競争になる。YES・NOの2択クイズで、どちらが早くたくさん正解してゴールできるかを競う。



成功するとノルマ数を減らしてくれるちびムーン。

やっぱりライフ回復はありがたいね。




2P側のセーラームーンはゲージが溜まり、必殺技が発動し始めている。

セーラームーン	セーラーマーキュリー	セーラーマーズ	セーラージュピター	セーラーヴィーナス	セーラーウラヌス	セーラーネプチューン
必殺技	必殺技	必殺技	必殺技	必殺技	必殺技	必殺技
レインボー・ムーン・ハートエイク	シャイン・アクア・イリュージョン	バーニング・マンダラー	スパークリング・ワイド・プレッシャー	ヴィーナス・ラブ・ミー・チェーン	ワールド・シェイキング	ディープ・サブマージ
サポート技名	サポート技名	サポート技名	サポート技名	サポート技名	サポート技名	サポート技名
〈3択クイズ〉	〈正解予報〉	〈敵技キャンセル〉	〈ライフ回復〉	〈ノルマ低下〉	〈ジャンルセレクト〉	〈タイム延長〉
効果：選択肢を3つに減らす。	効果：正解の予想をしてくれる。(はずれることもある)	効果：敵の特殊攻撃を封じる。(仲間呼び、ライフ吸収など)	効果：プレイヤーのライフを1つずつ回復させる。	効果：敵を倒すための正解ノルマ数を減らす。	効果：出題ジャンルを1つ選択できる。	効果：タイムカウントの減り方を遅くする。

門下に輝く棋士となれ

清水市代女流四冠王監修

女流将棋教室

㈳日本将棋連盟協力

じっくり詰将棋も楽しめる、本格派の将棋ゲーム。

担当：きらり屋（氷室派）

近頃マスコミにも登場し、女流将棋界で初の四冠王に輝くなど、活躍の目ざましい女流棋士がいる。その女流棋士、清水女流四冠王自身が監修に当たった本格将棋ゲームが、今回紹介するビスコのニューゲームだ。

これまで様々な将棋ゲームが発売されている中で、㈳日本将棋連盟の協力のもと開発されたのは、この女流将棋教室がアーケードとしては初めてだ。

本将棋モードでは、強力な思考ルーチンを誇るCPUと対局できるほか、アーケードで初めて登場する詰将棋モードで、じっくり楽しめるのも見逃せない点だろう。

では、まず2つのモード説明から入っていこう。



清水女流四冠王のお弟子さんと対局―という設定。



見よこのリアルな人物。負けると、とっても悔しそう。

5人の相手と勝負「門下生大会」

基本的な将棋のルールは、将棋をやっている君ならばよくご存じの通り。

この門下生大会モードは、清水女流四冠王に師事する5人の門下生と対局して勝ち抜いていく、というストーリー設定で進んでいく。

このゲームでは、いきなりCPUに王手されてゲームオーバーになることは無い。プレイヤーが気付かずに駒を進めようとしても、CPUの次の手が王手になるという時は、必ず教えてくれるというありがたいシステムになっている。



これが詰将棋モードだ。頭を軟らかくしてレッツトライ—

もし、対局をもう一度はじめからやり直したいという場合には、画面左下にある「投了」ボタンを押そう。「はい」か「いいえ」を聞いてくるので、「はい」を選択すれば対局を終了して、最初からやり直すことが可能だ。しかし、タイムが着々と進んでいることもお忘れなく。

じっくりど〜ぞ「詰将棋教室」

アーケードで初めて詰将棋を楽しめるモードがこの「詰将棋教室」だ。

特選問題と一般問題を選択した上で、さらに自分の好みで出題者やレベルなどを細かく設定できる。

中でも注目してほしいのが、特選問題の問題提供棋士陣のそうそうたる顔ぶれだ。十五世名人大山康晴氏を筆頭に、6人の著名な棋士の手による問題を全60問存分に楽しむことができるぞ。

自分に合ったレベルの問題からステップアップしていきたい人には、一般問題モードがかなりおススメだ。このモードには初級、中級、上級とそれぞれ60問、全180問が用意されている。その上、初級では3手・5手詰、中級では7手・9手詰、上級では11手・13手詰という選択肢がある。さらに、10問単位で問題を選ぶことができる。ということは、たとえ53問目で終了して翌日プレイする時にでも、また1問目からスタートするといった煩わしさがかなり解消されているというワケだ。

持ち時間については、ゲーム開始時に一定のタイムが与えられるのでそれが無くなるまでに正解を導き出そう。

一手間違えるごとに、一回のお手つきとして数えられ、5回お手つきするごとに持ち時間がマイナスされる。早さも大切だが、何よりも慎重に次の手を考えることが重要だ。

そして、以上2つのモードにはそれぞれ違うボーナスステージが用意されている。

まず門下生大会のほうは、一人勝ち抜くごとにタイムアップにつながる駒めくりゲームが待っている。これは将棋盤の上の駒を片っ端からめくっていって、プラスの数字が書かれているとその分の合計タイムがもらえる。

そして詰将棋のほうは5問クリアするごとに将棋の○×クイズが待っている。将棋に関する様々な問題が用意されているが、これがなかなかマニアックで面白い。2択なので思いきって答えてみればタイムアップにつながるはずだ。

これまでの将棋ゲームに無いレスポンスの良さを持つこのゲーム、是非自分の手で確かめてみてほしい。



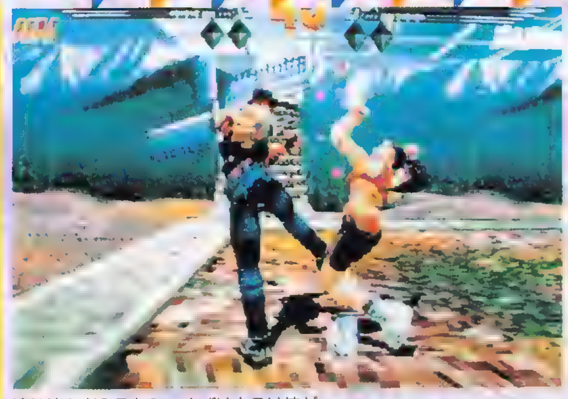
「よろしくお願いします」棋歴３年の彼女が門下生大会１人目のお相手。



レバーさばきにモノを言わせて、めくれるだけ駒をめくれ！



実はとっても将棋界のお勉強になります、○×クイズ。



連続技を考えるなら、まずはよろけ技だ。



よろけ中には、入るなら浮かせ技を。空中コンボにつなげ！

イクなら早いほうがいい…

HEAVEN'S GATE

今回はこのゲームの「楽しみ方」を伝授!情報量がちと少な目なのは勘弁してね。

担当：アディオスToshi

このヘヴンズゲートは、アーケードで稼働するよりも早くに、PS版で発売されているため、たいていの情報（隠しコマンド等）は皆知っていることだろう。よって今回は、それらを最大限に活用すべく、このゲームの基本的な狙い所などを解説していこう。

何をもって連続技を成すか?

ヘヴンズゲートの最大の特長と言えばソルパワーだが、その位置づけは決して「派手で当たりゃ〜スゲェー」だけではない。

基本的に全キャラ狙うべきものは連続技で、その中にソルパワー攻撃を組み込むことが最大の目的。では、どのようにして連続技を作ればいいのか?

すぐに思いつくのは、アッパー系の技を当てて浮かし、空中コンボを入れることだが、天井があったり(急落下する)適当な高度を得られなかったりで、ショボイものしか望めない。そこで、それだけに固執している人は、まず「よろけ技」を探してみよう。

各キャラに必ず2、3個あるはずで、どんな状態でもいいから当てればいいものと、相手がしゃがみ状態でのヒットに限定されて誘発できるものと、技によって違う。

これで相手を、よろけさすことに成功したら、次によっぽど出の遅い技でない限り、出せば2ヒット以上し連続技が成立する。

よろけ中に入れる技は、天井に当たらない浮かせ技が望ましく、カウンター扱いとなるため、かなりの高度が得られるはずだ。もちろん、その後は空中コンボにつなぐというわけ。

これで、それなりに高威力な連続技を作れると思うが、ソルパワーを解除（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）してれば、さらに威力増になることは言うまでもない。

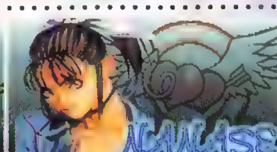
また、その状態であればソルパワー攻撃も組み込めるわけで、必ずキャンセルするようにしよう。⇩⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼならⓅ＋Ⓚ＋Ⓖに簡略できる。



ソルパワー攻撃は、単発で使うよりもキャンセルでコンボに。



技名	コマンド
連拳裏肘鉄	ⓅⓅ→+ⓅⓅ
連閃空断	↓↙←+ⓀⓀ
斜槍拳	↘+Ⓟ
双手掌底	しゃがみ状態から→+Ⓟ
二連破脚	しゃがみ状態でⓀ↙+Ⓚ
SOL=POWER攻撃	龍炎脚



技名	コマンド
七瀬コンボ	ⓅⓅⓅ↓+Ⓚ
七瀬ラッシュ	Ⓟ←+ⓅⓅ
トルネードアッパー	→↓↘+Ⓟ
エルボークレセント	→+ⓅⓀ
ダッシュダブルキック	→→+ⓀⓀ
SOL=POWER攻撃	シャイニングアッパー



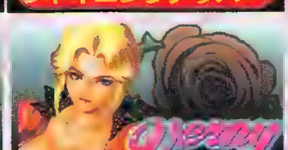
技名	コマンド
コンボスピンキック	ⓅⓅⓅ↖+Ⓚ
マッドシュレッダー	→+Ⓟ↓+ⓅⓅ
スライドエッジ	←+Ⓟ
スクリュードライバー	→→+Ⓟ
ライドトゥ	↓+Ⓚ
SOL=POWER攻撃	シャイングエッジ



技名	コマンド
モンキーラリアット	→→+Ⓟ
モンキースレッジハンマー	↓↘→+Ⓟ
モンキープレス	←→+Ⓟ
ドロップキック	→+Ⓚ
モンキータイフーン〈投げ技〉	相手がしゃがんでいる時に↘+Ⓖ+Ⓟ
SOL=POWER攻撃	モンキーマジック



技名	コマンド
コンボアップスライサー	ⓅⓅⓅ↓+ⓅⓅ
トンファーコンビネーション	←→+ⓅⓅⓅ
ブローハイスピンキック	→+ⓅⓀ
サイクロンカッター	→↓↘+Ⓟ
ダウンストライク	しゃがみ状態から↘+Ⓟ
SOL=POWER攻撃	カウンターエッジ



技名	コマンド
フックコンボ	→+Ⓟ←+ⓅⓅ↓+Ⓚ
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ↖+Ⓚ
ダブルスピンキック	→→+Ⓚ↘+Ⓚ
ローバックラウンドナックル	↙+Ⓟ
フェイスクラッシュ	→↓↘+Ⓚ
SOL=POWER攻撃	エネルギーレイ



技名	コマンド
コンボニー	ⓅⓅⓅ→+Ⓚ
スコーピオンラウンドキック	←+Ⓟ+Ⓚ→+Ⓟ+Ⓚ
スライドキック	→→+Ⓚ
ライジングパーム	しゃがみ状態から→+Ⓟ
ブラッシュ	↙+Ⓟ
SOL=POWER攻撃	パインニードル



技名	コマンド
HAUアッパー	ⓅⓅ↘+Ⓟ
HAUタックル	←→→+Ⓟ
HAUフライングニール	→→+Ⓚ
HAUミステイク	↑+Ⓟ+Ⓚ
HAUフィスト〈投げ技〉	←→+Ⓖ+ⓅをⓅ連打
SOL=POWER攻撃	HAUダンス

★★ゲーメストが贈る★★

'97 GAMEST MOOK

侍魂コレクション

● GAMEST MOOK Vol.60 ●

サムライスピリッツ天草降臨
―完全攻略奥義之書―

まだまだ続くぞ、天草降臨ムックシリーズ!!この「完全攻略奥義之書」は、文字通りの完全攻略本だ!!ゲーメストならではの高密度でハイクオリティな内容は、サムライの道を極めようとする全国の猛者達への最高の贈り物となるであろう!!

絶賛発売中
定価1480円





● GAMEST MOOK Vol.62 ●

サムライスピリッツ天草降臨
―ファンブック―

KOF'96ムックシリーズで話題を呼んだファンブックが、天草降臨ムックシリーズにも登場だ!!天草降臨を、いやサムライスピリッツを愛して愛して、眠れぬ夜を日々過ごしているファンの皆様!!あなた達にとって、この本は人生のバイブルになるかも知れない…。

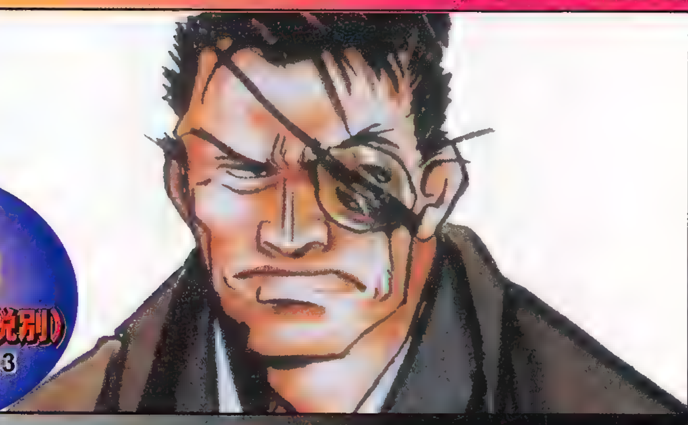
絶賛発売中
定価980円

● GAMEST VIDEO ●

サムライスピリッツ天草降臨

毎回好評を博しているゲーメストビデオに「サムライスピリッツ天草降臨」がついにラインナップ!!サムスピの華麗な映像美を余すところなく収録した本作品は、ゲーム攻略のみならずファンの永遠のコレクションとして珠玉の逸品となること請け合いのアイテムだ!!

絶賛発売中
価格4800円(税別)
商品番号:GV−33
収録:90分



● GAMEST MOOK Vol.58 ●

サムライスピリッツ天草降臨
―完全技表絵巻―

天草降臨ムックシリーズの先陣を切ったのがこの「完全技表絵巻」だ。全17キャラの修羅、羅刹の2モードの全技を大量の画面写真で完全掲載しており、サムライの道をいざ歩まんとする者たちにとって、まさに家宝となるであろう!!

絶賛発売中!! 定価980円



清水市代女流四冠王監修
女流将棋教室
本将棋&詰将棋
(社)日本将棋連盟協力
清水市代女流四冠王監修
速さ、強さが違う!
詰将棋も楽しめる、
将棋ゲームの決定盤!!
詰将棋問題作成棋士名
十五世名人大山康晴
内藤國雄九段
佐藤大五郎九段
北村昌男九段
伊藤　果七段
中田章道六段
問題提供：将棋世界
速い!強い!最新思考ルーチン搭載!!
有名棋士作成の詰将棋モード!!
実写映像によるリアルな演出!!
棋譜の音声読み上げ!!
©1997 VISCO CORPORATION
豪華賞品を抽選で1,000名様にプレゼント!!
プレゼント内容
●清水市代女流四冠王サイン入り将棋盤セット
セット内容
将棋盤/卓上榧2寸 駒台・桐ぶた付
駒/彫駒(御蔵ツゲ材)桐箱付
●清水市代女流四冠王サイン色紙
一歩
●「女流将棋教室」特製テレホンカード
エンディング画面で出題されるクイズに答えて下さい。正解の方の中から抽選で、1,000名様に豪華賞品を差し上げます。官製ハガキにクイズの答えを書き、あなたがプレイしたゲームセンターの場所と名前、このゲームのご感想、あなたの住所、氏名、年齢をそれぞれ書き添えて下記のプレゼント係までお送り下さい。平成9年4月30日消印有効。
〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F　TEL.03-3554-0124
株式会社ビスコ「女流将棋教室」プレゼント係
※上記のプレゼント写真は、実物とは多少異なる場合があります。



刻め!魂の鉄拳!!
BREAKERS™
ブレイカーズ
ネオジオ版
3月21日発売
¥29,800(税別)
ネオジオCD版
4月25日発売予定
予価¥6,800
VISCO®
株式会社ビスコ　〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F
TEL.03-3554-0124
©1996 VISCO CORPORATION.



最高の舞台が待っている。
BOUT
シャル ネオジオに登場
CIAL
Real Bout
SPECIAL
®
©SNK 1996
★NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットで最新情報
http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



The Future Is Now
SNK
REAL
リアルバウト餓狼伝説スペ
SPE
PLAYER SELECT
TERRY BOGARD
WOLFGANG KRAUSER
NEO·GEO CD
君のKOFコレクションを完全にする。
あの感動をもう一度、そして新たなる感動を呼び起こす【GAME INTRO】
【CHARACTER PROFILE】KOFスター達が君の質問に答える
君のプレイをKOFスター達がコメントする【COMMAND LIST】
【SOUND PLAY】オーディオ感覚でKOFサウンドを鑑賞する
THE KING OF Fighters '96 NEOGEO Collection
描きおろしイラスト満載の豪華ブックレット付き!!
KOF'96 NEOGEOコレクション
2/14 ON SALE
価格3,800円(税別)
すべてのKOFファンに贈る。
©SNK 1996 ※デザイン、仕様は変更する事があります。あらかじめご了承ください。



情熱を継ぐ者たち!
◆新世代の闘いに挑むリュウ、ケン。
さらに<9人の新キャラ>登場。闘いは新たな領域へ。
◆3つの超必殺技の選択で闘いのバリエーションがUP!!
<スーパーアーツセレクト>
◆相手の攻撃をタイミングよくブロック。
即座に相手のスキを攻撃せよ!!<ブロッキング>
◆新開発<CP-システムⅢ>が滑らかな動き、
超美麗のグラフィックを鮮やかに再現する。
CP SYSTEM Ⅲ
第2弾
'97春・登場!
株式会社カプコン®
<AM販売事業部> ●本　　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
<カプコンソフト情報> 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
March 3.15 1997
No.190
平成9年3月15日発行(毎月2回,15日,30日発行)
第12巻第4号通巻190号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)932
特別定価550円(本体534円)送料140円



雑誌22443-3／15　©SHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1022443030559